

SUPER POSTER GIGANTE
CLUB
Nintendo®
25
Chile $ 990
Bolivia Bs 5.00
CURSO Nintensivo®
• METROID
• STUNT RACE FX
INF. SUPERNESESARIA:
• WORLD HEROES 2
GAME VISTAZO A:
• ITCHY & SCRATCHY
ARCADIAS ALIEN vs. PREDATOR
09409
7 806640 035012



ASES de la VELOCIDAD !

Las más desafiantes y espectaculares aventuras en las pistas, esperan por tí. Armate de coraje, escoge tu vehículo y a ganar!

Elige entre un auto fórmula, una potente camioneta 4W-D, un buggy y una poderosa moto, para enfrentarte a más de 20 pistas de carreras y condiciones climáticas diferentes.

- Puedes correr solo o desafiar a un amigo en forma simultánea.
- Super FX entrega excelentes gráficos en 3-D con una vista individual para cada jugador en la pantalla.
- Puedes manejar hasta 4 vehículos distintos.
- Incluye una batería interna que grabará tus mejores puntajes y progresos.

Con Stunt Race FX, la aventura y la velocidad no tienen límite.

Encuéntralo en los principales puntos de venta del país y exige tu sello de garantía Nintendo Chile.

GARANTIA Nintendo M.R. CHILE

Nintendo Chile • H. Briones S.A. Avda. Las Américas 585 Santiago
• Fono: 5579357 • Fax: 5576509.



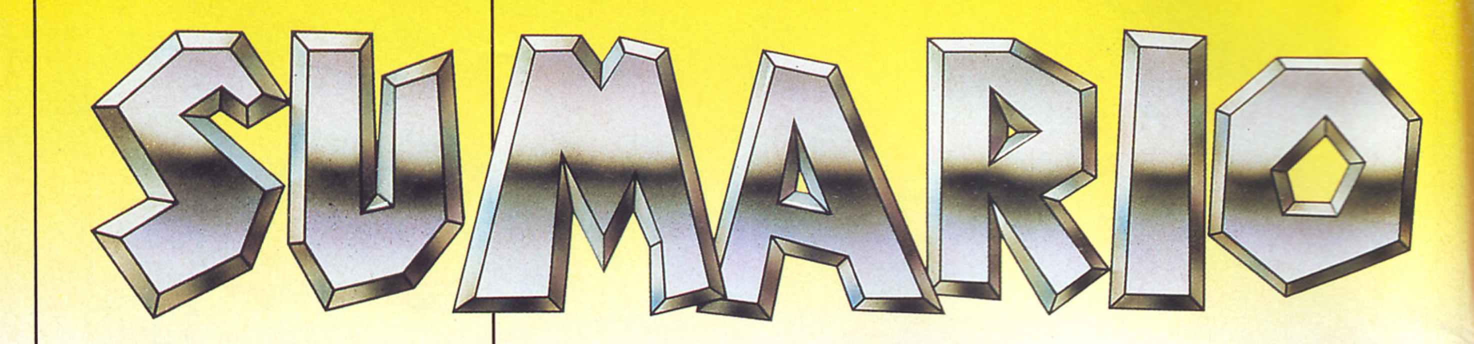
Cuando nuestra primera Revista Club Nintendo salió a la venta, ya existían muchos juegos, y esa era la época en que Mario, sus amigos y enemigos, nos proporcionaban la mejor diversión del momento. En la editorial, mientras tanto, esperábamos ansiosos la respuesta a nuestro material y, sin tardar mucho, comenzaron a llegar en gran cantidad las primeras cartas llenas de felicitaciones, comentarios, preguntas y trucos. Así ha sido hasta ahora y aunque no lo creas, desde ese día, mes a mes no hemos dejado de leerlas, para informarnos de cuáles son tus dudas y preferencias y de esta manera mantener un nexo más directo entre tú y tu Revista Club Nintendo.

¡Y ahora, no pierdas más tiempo, ya es hora de comenzar el juego!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA JUAN MANUEL DI NOTO ROQUE - OSCAR IMOFF - CAROLINA ILACQUA - GERVASIO FRUGONI ZABALA - DANIEL A BAKER - FEDERICO BEDWELL - ARIEL, FABIAN, LORENA GONZALEZ - MATIAS NOMS - KAREN PRIEHN - BRIAN A. SLEPECKI - SEBASTIAN LOPEZ - FEDERICO UHRICH - FERNANDO ILACQUA - EDUARDO KUNISG - LUCIANO POLITO - ALEJANDRO ALIEVI - CHRISTIAN CASTELLANOS - SOFIA ELLIOT - PATRICIO PARABUE - BRUNO GRIMBLAT - JOSE MARIA LORIENTE - **BOLIVIA** GONZALO ZAVALA HUMEREZ - HUGO ADRIAN GOMEZ **CHILE** FELIPE ARCOS MENDEZ - FELIPE MATAMALA DIAZ - MATIAS GÜNTER - JORGE AGUIRRE IBARRA - FERNANDO HERRANZ - ALFREDO CALLEJA CASTILLO - JOSE IGNACIO GARCES - OSVALDO GARRIDO ROJAS - GUSTAVO ADRIAN VARGAS - JAVIER BENITEZ CERDA - CRISTIAN SALAS - LUIS MAURICIO ROJAS R. - MAURICIO GONZALEZ - ALEJANDRO MARIN - LESTER OLMOS - ALFRED BREITHLER - PATRICIO STUARDO NARANJO - JAVIER VELIZ VARAS - FELIPE SUAZO H. - NICOLAS Y SEBASTIAN SILVA S. - CAMILO A. PIGA - MANUEL VILLEGAS - BORIS NIÑEZ - CRISTIAN FORNO V. - ALFREDO MIQUELES M. - NICOLAS YUNIS VARAS - RODRIGO GOMEZ ROCHA - IVONNE ALVAREZ A. - RUBEN MANRIQUEZ - FELIPE AILLON - PATRICIO PRADO AGUIRRE - MARTIN GIAQUINTO - LEONARDO CHAVEZ - TOMAS LEON - MIGUEL ORDOÑEZ - DIEGO ACUÑA **PERU** ALBERTO LAZO BEGAZO - MANUEL J. LAJO - HARI OSORIO BARREIRO - JOAQUIN PAJUELO I. **URUGUAY** MAURICIO LUPANO - SANTIAGO TRENCO - ALEJANDRO BENITEZ



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 3/9 Nº 25
SEPTIEMBRE 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellan. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Septiembre 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO™



Tal vez se les haga raro tener una carta de Alemania pero yo soy mexicano. Tuve que viajar aquí por un año, pero yo no los he abandonado, estoy intentando tener esta revista por mis familiares. Aquí he visto muchos juegos del SNES que cambian mucho, por ejemplo en Contra III salen con armadura; en World Heroes la portada es diferente: Zelda III se llama sólo Zelda ¡Hasta el SNES cambia! ¿A qué se debe todo esto?
Algo que me dio coraje, es que hay una revista nueva aquí en Alemania que les copia muchas secciones.

HUMBERTO LUEBERT

Bueno, como ya habíamos comentado, allá en Europa utilizan otro sistema de televisión llamado PAL, por lo cual los sistemas de video no son compatibles con los americanos. Por otra parte muchas veces por cuestiones de derechos tienen que cambiar los nombres (El que nosotros conocemos como Star Fox, allá se llama Star Wing. De acuerdo con nuestra última junta con las revistas oficiales de Nintendo de todo el mundo, damos nuestra autorización y también la tenemos, de utilizar elementos de otras revistas oficiales. Tal vez esa revista sea oficial y por eso tenga secciones similares a Club Nintendo.



Este modelo es muy parecido al Super Famicom

◆

¿Qué onda amigos del Club? Me gustaría que sacaran un Nintensivo de Metroid, ya que desde hace mucho tiempo estoy tratando de acabarlo pero no puedo y si ya lo sacaron, díganme en qué revista fue.

ALBERTO RIQUELME S.

No lo habíamos sacado, pero en nuestro afán de incluir más información de NES, en este número incluimos un Nintensivo de este título, el cual es uno de los más solicitados.

◆

Leí en una revista norteamericana donde piden a los lectores encontrar la clave para que Samus pueda luchar sin armadura tal como en el Metroid de NES cuando ponías el password JUSTIN BAILEY. Yo ya he tratado mil cosas y no he logrado nada para responder a esta convocatoria ¿ustedes la conocen? Mándenmela aunque no la publiquen.

DOMINGO GONZALEZ M.

De acuerdo a los programadores de Super Metroid no hay forma de jugar como Samus sin armadura (por supuesto que no puedes introducir el código JUSTIN BAILEY pues el juego no es de password).
El personaje de Samus usa un megabit de información completo tal como está. Tomaría otro megabit crear un Samus sin armadura y los programadores tendrían que sacrificar un personaje jefe para hacerlo y por eso no lo hicieron. Así que, una vez más, es una invención de la revista.

◆

Ustedes saben la salida exacta de algunos juegos, pero no lo quieren decir. Ya sabían que S.S.F.II estaba por salir, pero ustedes dijeron que dentro de tres meses darían la fecha real de lanzamiento.

RODRIGO RUIZ GOMEZ

No perdemos oportunidad para confirmar una noticia cuando tenemos la seguridad de que es cierta. La política de nuestro editor es nunca dar como hecho algo que tal vez no sea cierto, por eso sólo publicamos información oficial. Aun así hay noticias que nos cambian sin que nosotros seamos responsables, como el caso del retraso de Stunt Race FX (que en todo caso valió la pena el retraso).

Quería preguntarles por qué en la edición Nº21 de su revista muestran fotos de un "Super Street Fighter II Turbo", con el indicador de la energía amarilla y transparente y, además una foto de cada luchador al lado de ésta; mientras que, en su edición Nº 22, muestran el mismo juego con la energía de color rojo-amarillo, y sin ninguna foto. También noté que, en la primera, hacen mención de un indicador para "Combo Salvaje", el cual no aparece en el otro número. Por último quisiera saber por qué en la edición Nº21 dicen que cuando ganes a tu rival con golpe especial, aparecerá un flash en la pantalla, ya que yo probé y esto no sucede.

BRUNO GRINBLAT

Como tú, varios amigos nos han consultado sobre esto, y nosotros tenemos la obligación de aclararles a todos la confusión en que se encuentran. Primero que nada, debemos recalcar que, justamente como tú nos dices en tu carta, el juego del cual hablamos en la revista Nº21 es el "Super Street Fighter II Turbo", repetimos, "Turbo" y tal como mencionamos en esa edición, es una versión mejorada del "Super" normal, es decir, que no es el mismo juego que ahora esta disponible para el Super NES. Por lo tanto, el indicador de "Combo Salvaje" ni el flash final aparecen en el "S.S.F. II" y por el momento, no existe ninguna noticia sobre hacer una versión "Turbo" para Super NES, esto significa que por el momento lo puedes disfrutar sólo en "Arcade".

❑

Quisiera saber si Mortal Kombat II va a salir para Super NES

IHOBANI LEDESMA C.

Sí, "Mortal Kombat 2" está disponible para Super NES. Aunque estamos seguros de que la mayoría de nuestros lectores ya estaban enterados de esta fantástica noticia, quisimos incluir esta carta como una pequeña muestra del furor por "M.K.2"; hablamos de furor por la gran cantidad de cartas que nos han llegado hasta nuestra editorial haciéndonos numerosas preguntas sobre éste. Así es que, para los que todavía tienen alguna duda de que su sueño se haya convertido en realidad, lo volvemos a repetir: ¡Mortal Kombat arriva a tu Super Nintendo con toda la acción, y fatalities de la versión original!

❑

Primero, quiero felicitarlos, ya que esta es la revista más entretenida y con más información que he leído. Además quiero preguntarles ¿Por qué los trucos de algunos juegos tales como NBA Jam y Chavez, funcionan con los nombres de Axy y Spot?

PATRICIO C. PARABUE

Muchas gracias por tu carta. Contestando a tu pregunta te decimos que Axy y Spot mantienen estrechas relaciones con importantes licenciatarios, lo que permite que a veces estos nombres se ocupen para programar ciertos trucos (como ocurre en Chavez). Esto también se hace en un intento de llegar más a los videojugadores latinoamericanos, muchos de los cuales leen Revista Club Nintendo, ya que esta es una publicación que circula por muchos países y no solamente en el nuestro. Debes tener presente que existen juegos en donde los Passwords funcionan sólo con un nombre determinado, como es el caso de NBA Jam en que los códigos cambian dependiendo de las iniciales del jugador, por lo que la posibilidad de usar el nombre para un truco no es sólo para Axy y Spot.

❑

Les escribo para decirles que su revista se encuentra entre los 9 y 10 puntos, pero creo que hay pequeños errores y otros no tan pequeños, que tendrían que corregir. Me gusta mucho la revista, pero no me parece que en su categoría suceda esto. También me gustaría preguntarles por qué dijeron que los cartuchos de "Super Famicom" no entraban en el Super Nintendo, siendo que éstos sí entran. Les consulto esto ya que tengo un amigo que tiene cartuchos de "Super Famicom" y los inserta en el Super NES perfectamente. Gracias por su atención y les mando un saludo a Axy, Spot y a todos los pilotos que trabajan en su revista, ¡chau!

CARLOS MARTIN REQUE

Muchas gracias por tu carta, la cual, tuvimos que resumir por problemas de espacio. Respondiendo a lo primero, sólo podemos decir que tratamos en cada número de cometer los menos errores posibles, para que esto no derive en consecuencias negativas para nuestros lectores, como por ejemplo, fallas de información. Sobre lo otro, volvemos a decir que realmente los cartuchos originales de "Super Famicom" no entran en el "Super NES", debido simplemente a que tienen una forma distinta a los americanos. Estamos conscientes que muchas personas venden juegos "copia" ó "piratas" traídos de Taiwan u otro país, diciendo a los compradores que son de "S. Famicom". La única manera de jugar cartuchos japoneses en un Super NES, es ocupando uno de esos adaptadores no autorizados de dudosa calidad que andan circulando por allí.

LES INFORMAMOS A TODOS NUESTROS AMIGOS URUGUAYOS QUE DESDE AHORA PODRAN ESCRIBIRNOS A:

CELY
Celmar Michelini 1140
Montevideo
URUGUAY

Y A NUESTROS AMIGOS PERUANOS LES DECIMOS, SIGAN ESCRIBIENDONOS A:

DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá 3635
San Isidro
PERU





VIRTUAL BART

¿Quién necesita la realidad?



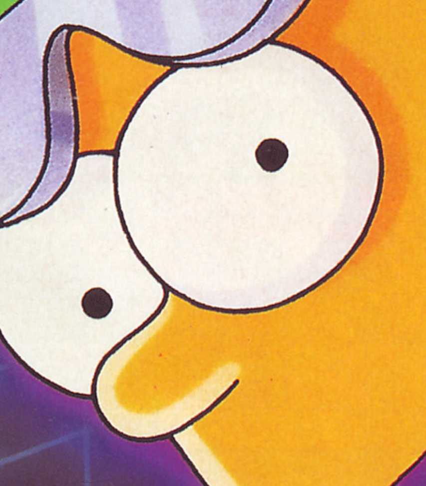




¡Cielos, man! ¡Bart está atrapado en una máquina de realidad virtual! Entra a la era Jurásica como Dino Bart. Enfréntate a un post-apocalíptico Springfield como Doomsday Bart. Vuelve a tu infancia como Baby Bart. Haz las "cochinadas" que quieras como Pig Bart. Participa en una peligrosa carrera cuesta abajo en el peligroso monte Splashmore.



¡Y mucho más!



SUPER NES®



MATT GROENING

Acclaim entertainment, inc.

GAME VISTAZO A:



IN
MINIATURE GOLF MADNESS

F-Para olvidarse de su desagradable compañero de trabajo y divertirse un poco, Scratchy decide ir a jugar un partido de golf miniatura a Krustyland. Pero Itchy ha bloqueado la salida y ha obligado a Scratchy a avanzar a través de diferentes campos de golf; quiere volver a salir, y aunque esto suene muy fácil no lo es, ya que a lo largo de cada uno de estos recorridos Itchy ha puesto una gran cantidad de trampas ocultas además de que él mismo se encargará de que Scratchy no logre completar el recorrido.

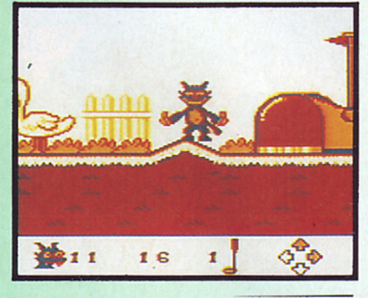
Itchy & Scratchy es un juego con un extraño objetivo: llevar una pequeña pelota de golf hasta el final de cada campo, pero para lograrlo debes sortear algunos peligros y pensar en algunas estrategias para ahorrar golpes (no a tu contrincante, sino a la pelota).

CONOCIMIENTOS BASICOS PARA TODO GOLFISTA



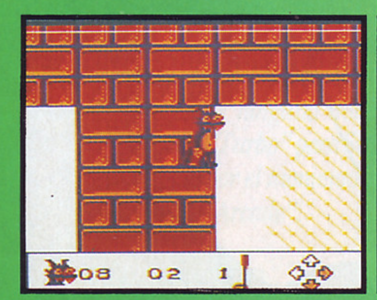
Para golpear la pelota de golf debes pararte junto a ella y del lado contrario al que quieres que vaya (si quieres que avance hacia la derecha, párate al lado izquierdo de la pelota) y entonces presiona el botón B. Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón será la potencia con la que golpees la pelota. Por eso, siempre es importante que observes el campo antes de golpearla y así averiguar qué potencia le debes dar.

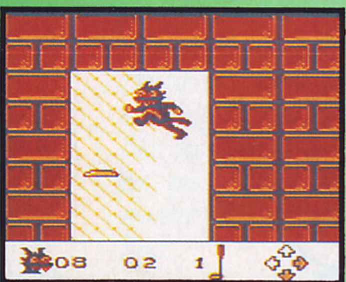
Conforme vayas avanzando te encontrarás ocasionalmente a Itchy, quien tratará de acuchillarte, quemarte, hacerte trizas y demás dulzuras típicas de él. Para quitártelo de encima podrás golpearlo con tu bastón de golf (botón B), o usar alguna arma que encuentres; si tomas diferentes tipos de armas,éstas se irán acumulando. Para escogerlas simplemente presiona el botón de Select.



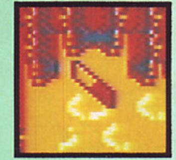


Por lo largo de algunas escenas, no sería raro que le perdieras la pista a tu pelota; para no perderte puedes mirar las flechas que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla, éstas te indicarán la posición de tu pelota.





Te recomendamos revisar algunos lugares que te parezcan sospechosos, pues en estos campos de golf así como hay trampas también puedes encontrar valiosos objetos escondidos: dos de ellos son gomas que te restan un golpe y los otros son vidas ocultas.



Vida

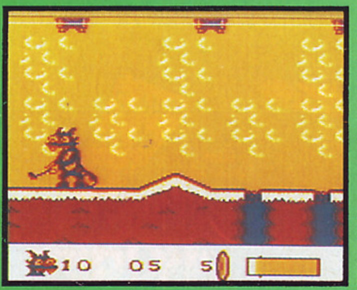
Goma

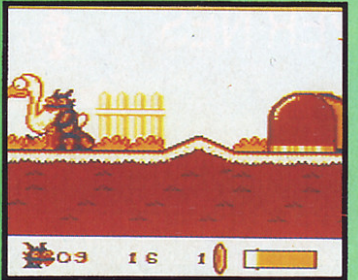


Ahora le daremos un vistazo a algunos de los campos que hay.

HOYO 1: GRIM FURRY TALES

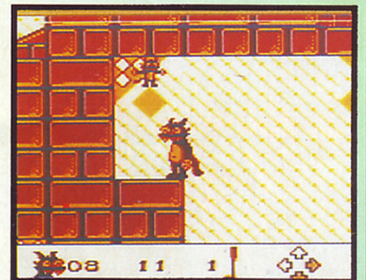
Este campo no es muy difícil (cosa muy normal considerando que es el primero). Sin embargo, debes tener mucho cuidado cuando llegues a la zona donde hay agujeros en el piso pues si tu pelota cae en uno de ellos te aumentarán un golpe para poder sacarla. Para poder meter la pelota al hoyo procura tirar desde donde indica la foto con un buen nivel de potencia.

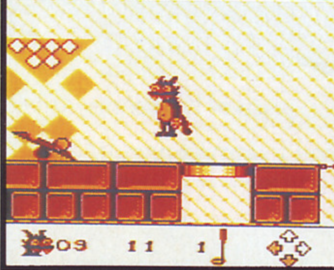


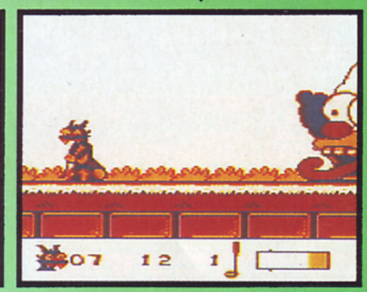


Hoyo 2: Malice in Krustyland

Una jugada que deberás realizar en este campo es la de llevar la pelota a unos trampolines y saltar sobre ellos para ir elevando la pelota (también encontrarás unos para que subas tú). Es importante que te des una vueltecita por toda la escena, pues hay algunas gomas, vidas y armas escondidas fuera del recorrido de la pelota.





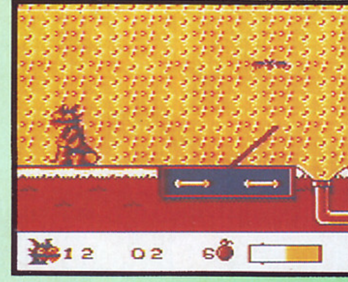


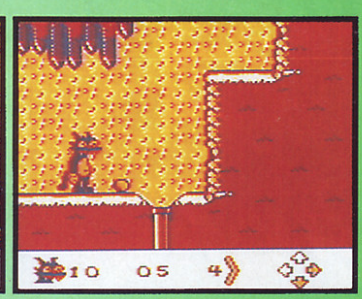
Para poder introducir la pelota en este hoyo debes esperar a que la figura de Krusty saque completamente la lengua para que se la pueda "comer" (no la lengua, la pelota).

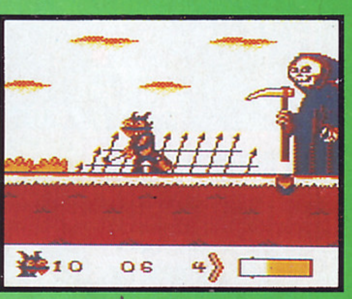


Hoyo 3: Rest in Pieces

Rest in Pieces es otra de las escenas que tienen muchas paredes falsas con vidas y gomas escondidas. Donde aparecen lo ataúdes en el suelo debes esperar a que se abran por completo para usarlos como rampas; si la pelota cae en un tubo, debes buscar la salida de éste y observa si va por el camino correcto. Para introducir la pelota en el hoyo espera a que la estatua de la muerte levante su hoz.

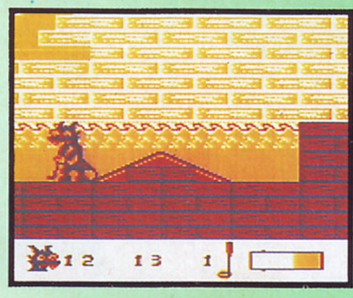


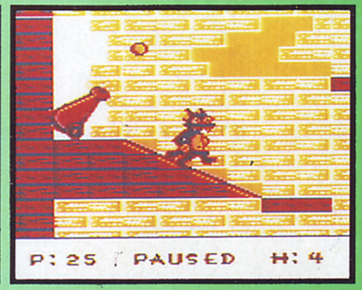


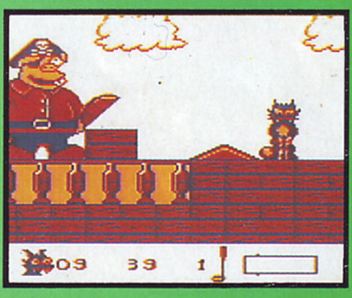


Hoyo 4: Piratas of the Scratchibbean

Esta réplica de barco es una escena un poco larga; en las zonas donde hay agua la velocidad de la pelota disminuirá y se detendrá muy fácilmente aún en las rampas de subida. Aunque no lo parezca las cadenas que encontrarás más adelante te servirán como rampas para seguir avanzando, y los cañones elevarán tu pelota; este es un hoyo un poquito complicado de anotar, pues debes introducir la pelota en el barril mientras está abierto, pero debes hacerlo con la potencia exacta.







Hoyo 5: 1 Scream of Genie

Esta escena más que larga es un poco complicada. Además está infestada de trampas, las cuales puedes activar con un switch que está en el piso. Cada trampa es diferente, así que trata de evitar pisarlas, Anotar en esta escena no es muy difícil, pues sólo debes subir la pelotita a la base que sube y baja, y en lo más alto pegarle para que entre en la lámpara (sólo ten cuidado con la nube que está rondando por ahí).

Después de pasar este nivel aún quedan otros 4 más que debes pasar si quieres ayudar a Scratchy a escapar del campo de golf. Recuerda los tips que te dimos anteriormente, pues muchos de ellos te pueden servir de ayuda en estos niveles restantes.

Aunque la trama de este juego se ve un tanto simple, sólo lo es en apariencia, pues la mezcla de acción con un poco de estrategia es bastante interesante. Y aunque lo acabes siempre queda el reto de mejorar tu número de tiros para finalizar el juego. De los gráficos y la música no hay gran cosa que decir, pues son muy convencionales (aunque pensándolo bien si hay algo que decir de la música: hubieran compuesto al menos 4 BGM y no uno solo para todas las escenas).



CURSO

Nintensivo

METROID™

Más que un título viejo, Metroid es un gran clásico para el Nintendo. Aquí te damos la ruta para tomar todos los missiles y demás armas hasta terminar el juego.

BRINSTAR

1- ROUND BALL Al tomar este item ya puedes transformarte en una bola con sólo presionar el control hacia abajo y así poder pasar por huecos pequeños. Pag. 47

3-LONG BEAM. Con este item tu disparo tiene mayor alcance. Pag. 47

67

HACIA TOURIAN

A

3

LONG BEAM

ENERGY TANK

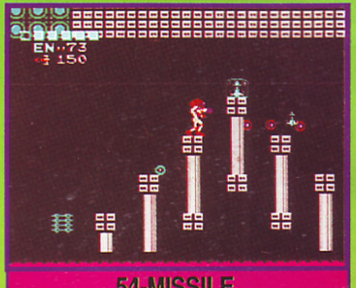
10

1

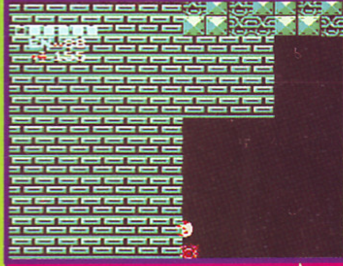
ROUND BALL

10-ENERGY TANK. Congela al enemigo para utilizarlo como base, dispárale al techo para descubrir el tanque y después tomarlo. Pag. 47

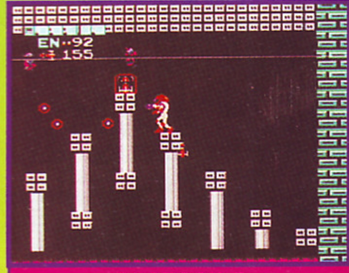
67- Ahora dispárale a las estatuas de los jefes para que se forme el puente que te permite llegar a Tourian. Pag. 46



54-MISSILE



55- Utiliza unas bombas para entrar por el hueco y seguir avanzando a la izquierda.



56-MISSILE



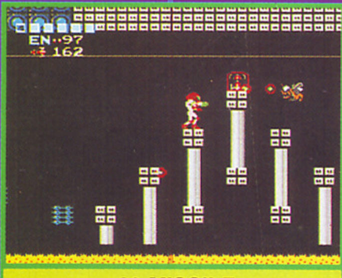
57- Usa una bomba para abrir camino hacia la derecha.

58-ENERGY TANK

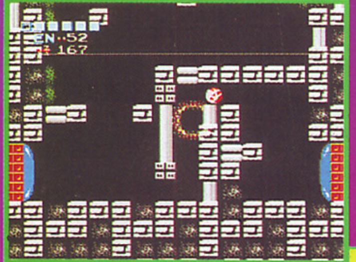
KRAID´S HIDEOUT



59- Déjate caer por esta parte; el piso es falso.



60-MISSILE



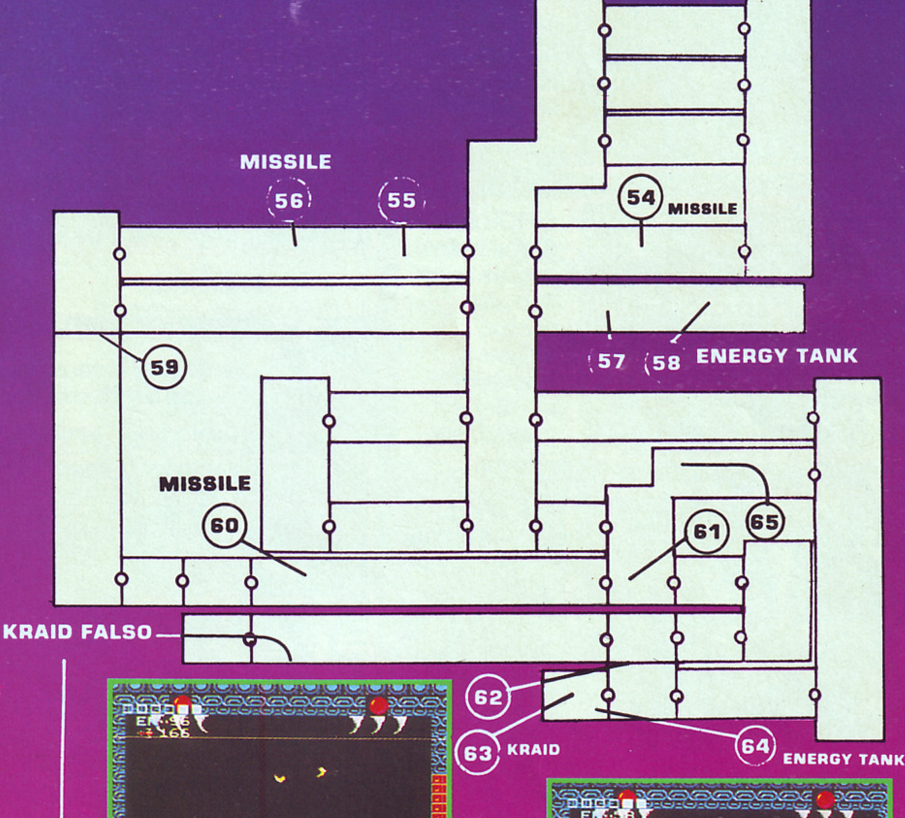
61- Aquí suelta bombas rápidamente y presiona el control hacia la derecha para que poco a poco las explosiones te hagan subir (no es fácil, inténtalo varias veces).



KRAID FALSO

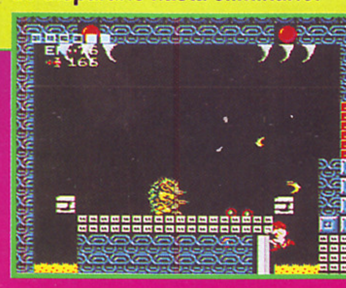
62- Aquí suelta bombas para abrir camino hacia el jefe.

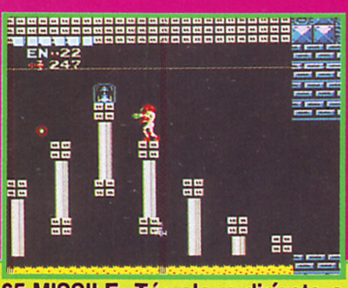
KRAID
Para eliminar a este jefe utiliza cualquiera de las dos técnicas que te damos a continuación.



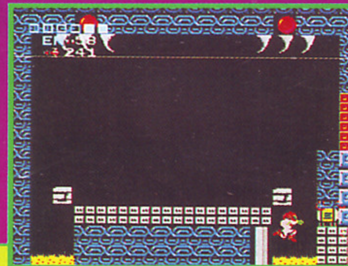
63- Coloca bombas cerca del jefe de manera que las explosiones lo dañen, repite esto hasta eliminarlo.

Colócate como se ve en la foto, salta constantemente y no dejes de dispararle hasta eliminarlo.

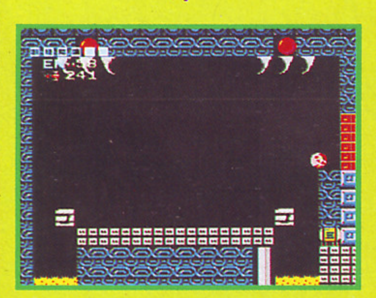




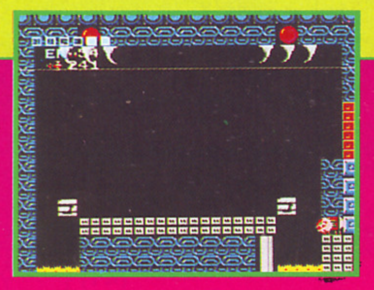
65-MISSILE. Tómalo y dirígete a Brinstar por el Ice Beam. Pag. 47

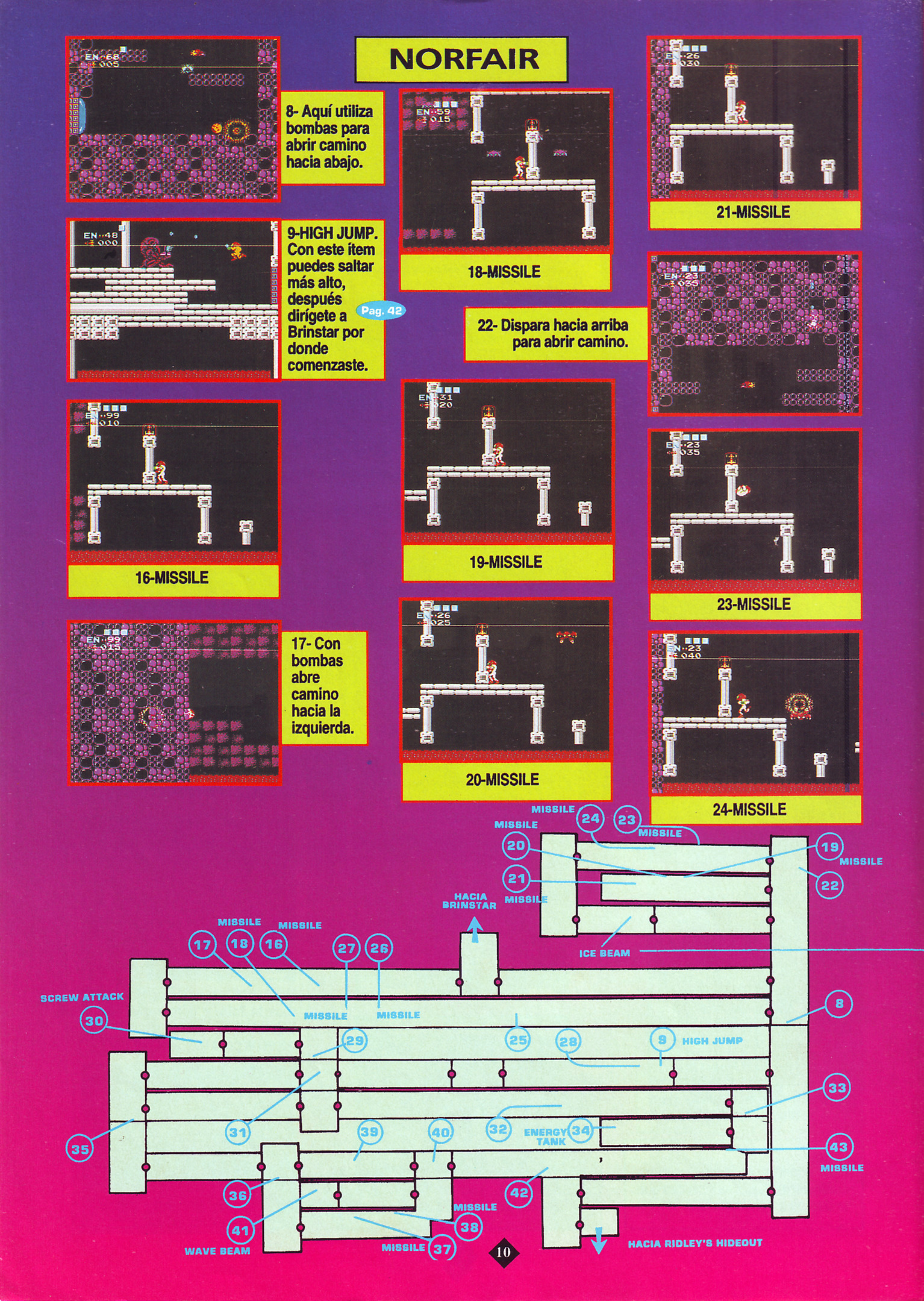


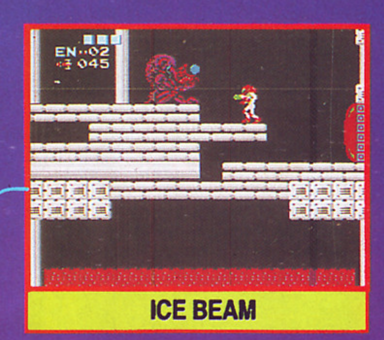
64-ENERGY TANK. Dispárale al bloque como se ve en la foto para descubrir el tanque.



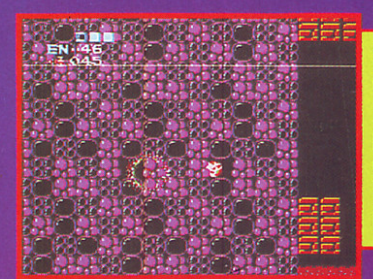
Haste bolita y colócate donde indica la foto y déjate caer. Al ir bajando presiona el control a la derecha para tomar el tanque.



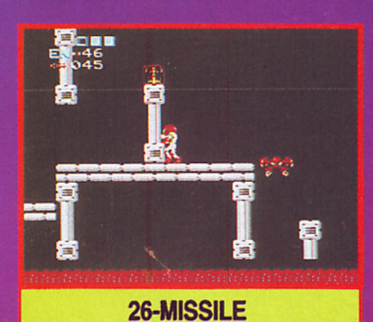

NORFAIR
8- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia abajo.
9-HIGH JUMP. Con este item puedes saltar más alto, después dirígete a Brinstar por donde comenzaste.
Pag. 42
16-MISSILE
17- Con bombas abre camino hacia la izquierda.
18-MISSILE
19-MISSILE
20-MISSILE
21-MISSILE
22- Dispara hacia arriba para abrir camino.
23-MISSILE
24-MISSILE
MISSILE
HACIA BRINSTAR
ICE BEAM
SCREW ATTACK
HIGH JUMP
ENERGY TANK
WAVE BEAM
HACIA RIDLEY'S HIDEOUT
10



ICE BEAM

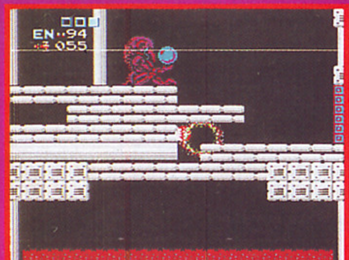


25- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia la izquierda.

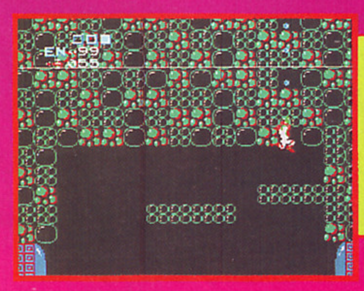


26-MISSILE

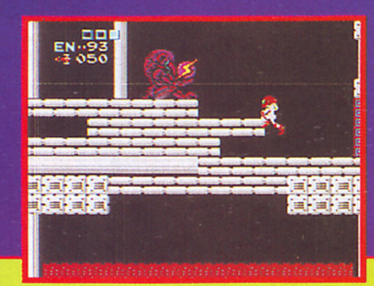
27-MISSILE



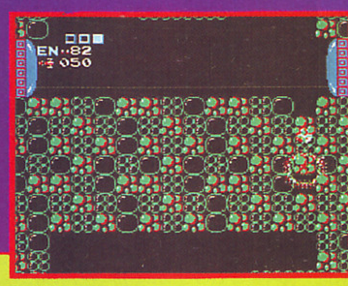
28- Con bombas abre un pasaje hacia la izquierda.



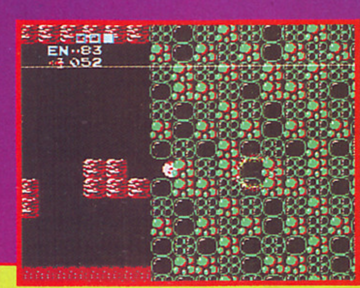
29- Aquí dispara hacia el techo para abrir camino.



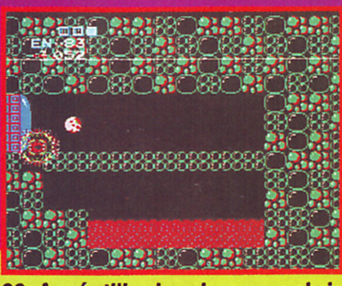
30-SCREW ATTACK. Al ejecutar un salto girando puedes destruir casi cualquier enemigo teniendo este ítem.



31- Con bombas abre camino hacia abajo.



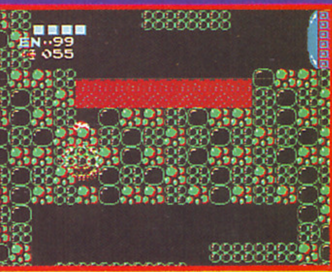
32- Utiliza bombas para avanzar hacia la derecha.



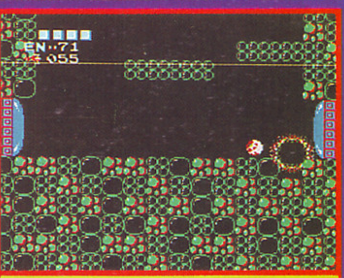
33- Aquí utiliza bombas para abrir un hueco hacia abajo.



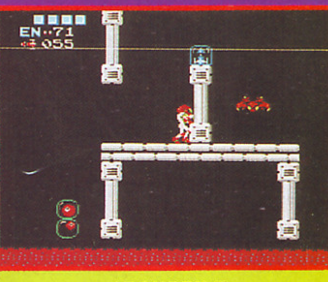
34-ENERGY TANK



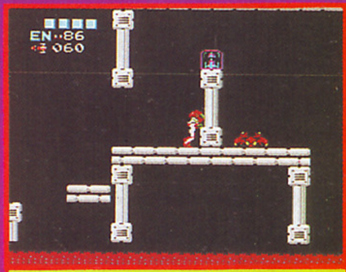
35-Aquí utiliza bombas para seguir bajando.



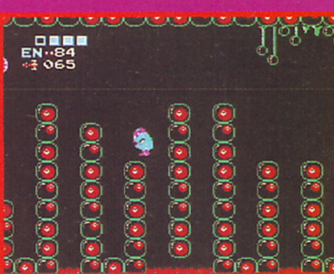
36- Con bombas abres un hueco hacia abajo.



37-MISSILE



38-MISSILE

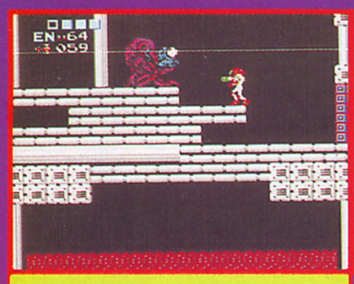


39- Trata de no caer en uno de estos huecos, si caes te será muy difícil salir,pero no imposible. Para ello tienes que soltar varias bombas e inmediatamente dar un salto lo más alto que puedas, (dejando "A" presionado). Repite esto hasta salir.

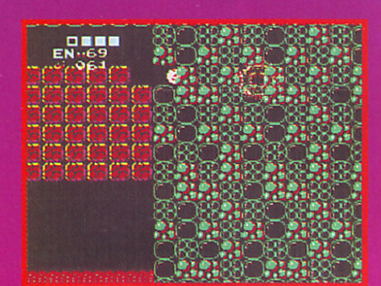
Pag. 46



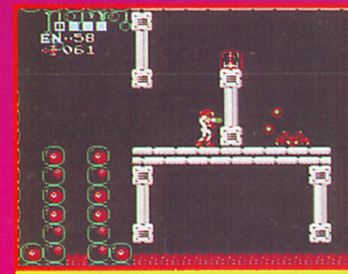
40- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia abajo.



41-WAVE BEAM. Es un arma de gran poder (no es buena para los metroids)



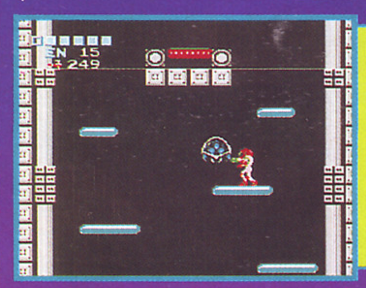
42- Aquí utiliza bombas para seguir avanzando a la derecha.



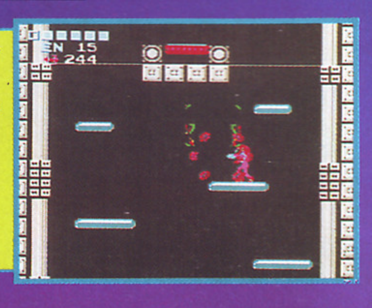
43-MISSILE. Tómalo y dirígete a Ridley's Hideout

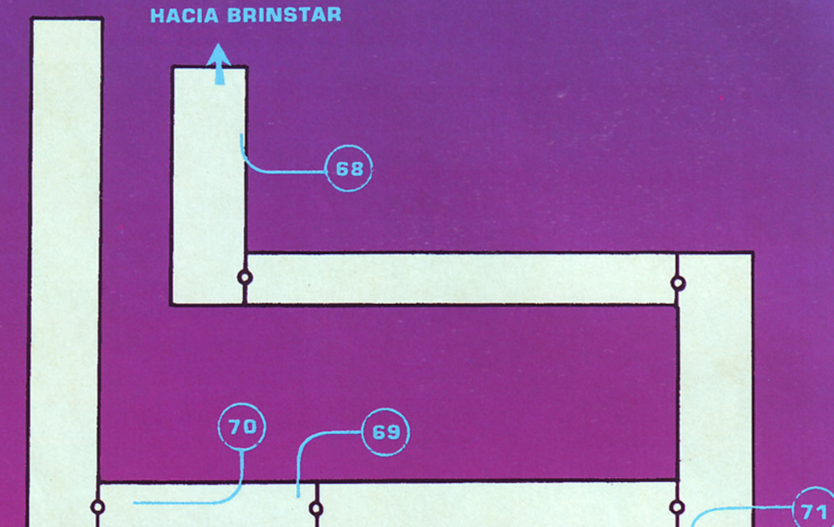
Pag. 48

TOURIAN

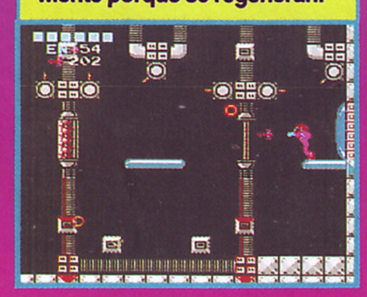


68- Para eliminar a los metroids. Primero dispárales para congelarlos, después cambia a missiles y dispárales .

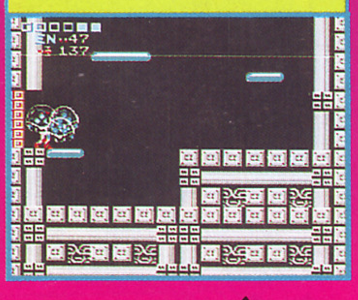




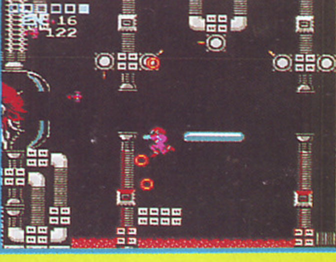
69- Destruye estas paredes con missiles, pero rápidamente porque se regeneran.

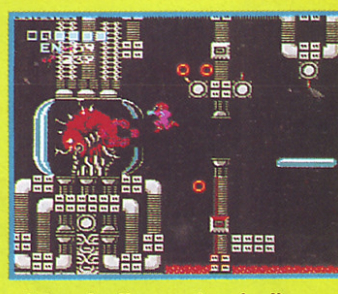


71- Si te faltan missiles o energía, regresa a este punto, congela y elimina a los metroids para obtener missiles y energía; muevete a la pantalla de la izquierda y regresa nuevamente para repetir la jugada hasta llenarte de missiles y energía.



70- MOTHER BRAIN. Dispárale missiles rápidamente y trata de esquivar los disparos.

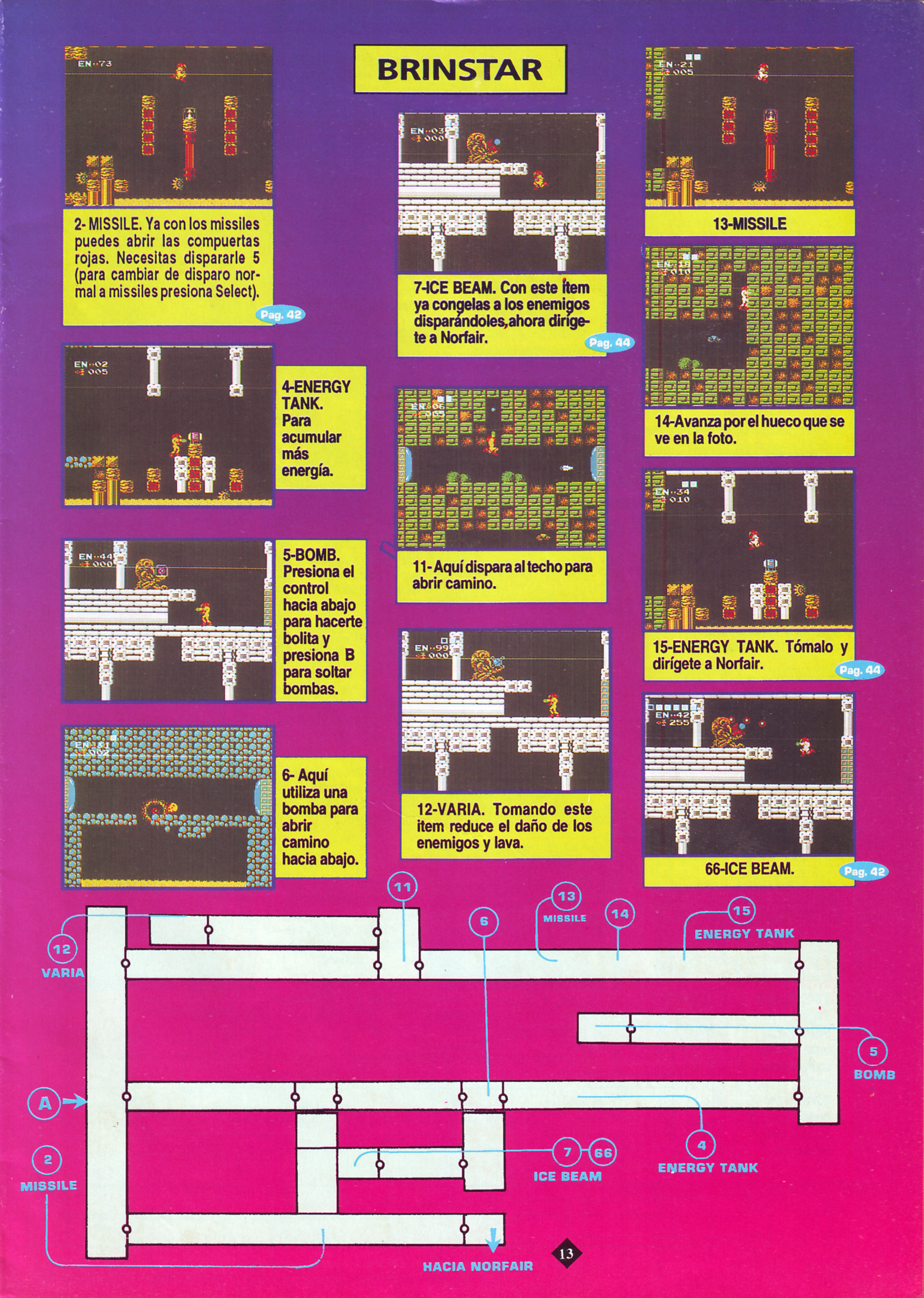




Si caes en la lava salta y colócate frente a él, pero no lo toques, ya ahí,da pequeños saltos y no dejes de dispararle missiles.

Después de eliminarlo tienes cierto tiempo para escapar, no te desesperes y trata de no dar saltos girando, ya que con el salto normal tienes mayor control.





BRINSTAR

2- MISSILE. Ya con los missiles puedes abrir las compuertas rojas. Necesitas dispararle 5 (para cambiar de disparo normal a missiles presiona Select).

Pag. 42

4-ENERGY TANK. Para acumular más energía.

5-BOMB. Presiona el control hacia abajo para hacerte bolita y presiona B para soltar bombas.

6- Aquí utiliza una bomba para abrir camino hacia abajo.

7-ICE BEAM. Con este ítem ya congelas a los enemigos disparándoles, ahora dirígete a Norfair.

Pag. 44

11- Aquí dispara al techo para abrir camino.

12-VARIA. Tomando este item reduce el daño de los enemigos y lava.

13-MISSILE

14-Avanza por el hueco que se ve en la foto.

15-ENERGY TANK. Tómalo y dirígete a Norfair.

Pag. 44

66-ICE BEAM.

Pag. 42

RIDLEY´S HIDEOUT

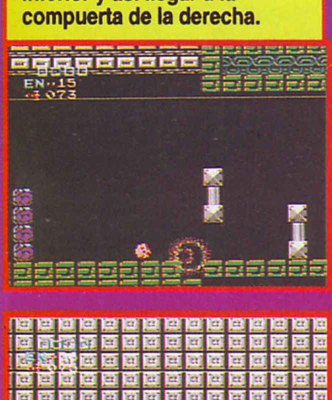


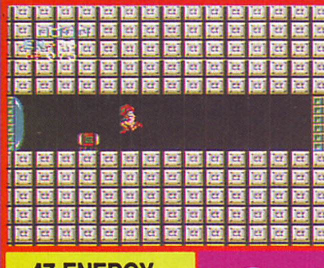
44- Dispara hacia arriba en la orilla para abrir camino.

45-MISSILE

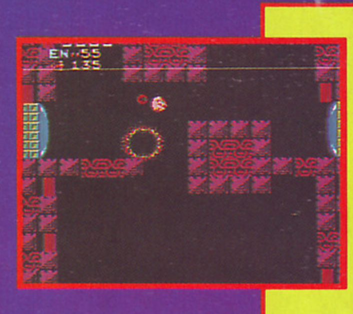


46- Aquí utiliza una bomba para llegar a un pasaje inferior y así llegar a la compuerta de la derecha.

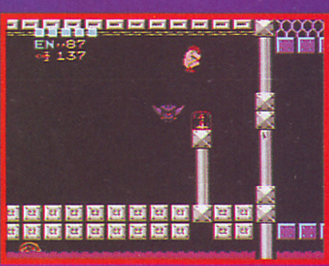




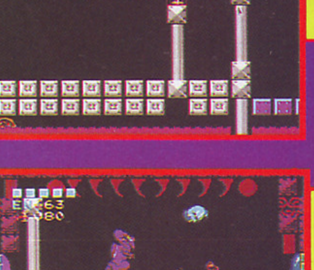
47-ENERGY TANK.
Para tomar este tanque salta como indica la foto para evitar caerte por un hueco que no se ve.



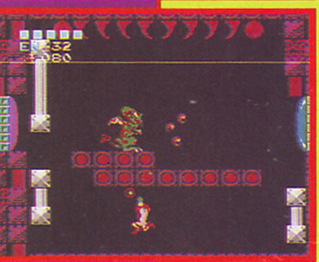
48-Colócate en la orilla y utiliza varias bombas para irte elevando. Justo cuando vaya a explotar una bomba a una altura media y tú estés arriba, muévete un poco a la derecha para que la explosión te empuje y llegues a la compuerta de la derecha.



49-MISSILE



50-RIDLEY. Para eliminar a este jefe sigue cualquiera de las siguientes técnicas.
Acércate a él saltando sus disparos.

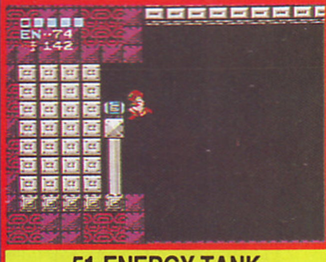


Ya pegado a él, dispárale. Cuando sus disparos salgan de la pantalla, aléjate y repite la jugada.

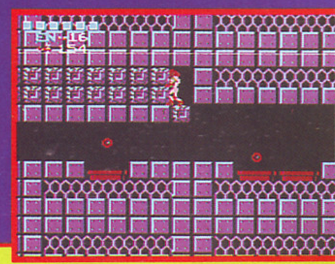
Colócate debajo de él, mantente saltando y disparándole hasta eliminarlo.



Colócate como indica la foto y dispárale sin preocuparte por sus disparos, ya que la columna de arriba los detiene.



51-ENERGY TANK

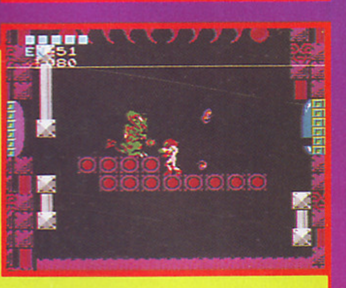


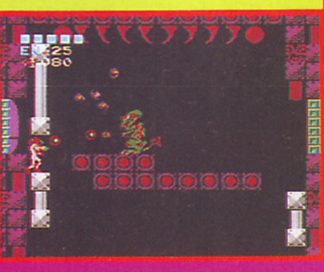
52- Aquí dispara al techo para abrir un pasaje para avanzar por arriba.

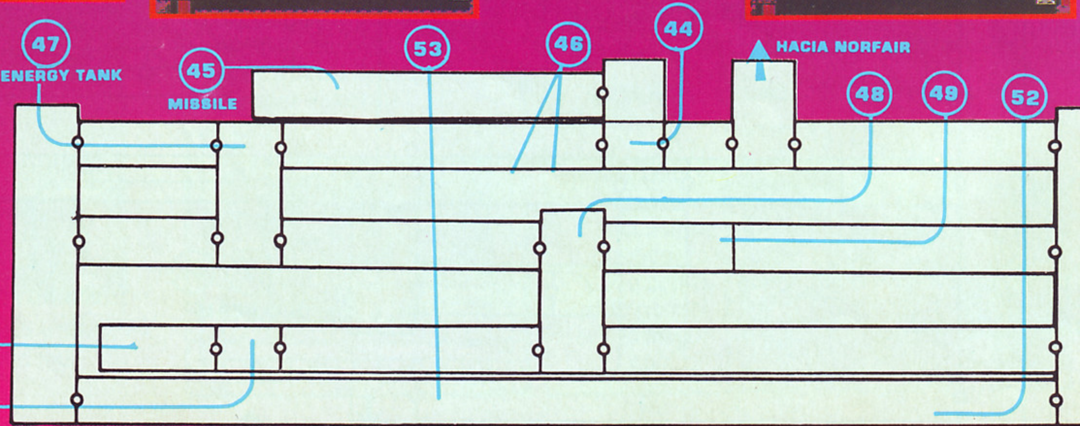
53-MISSILE. Tómalo y dirígete a Kraid's Hideout.

Pag. 42





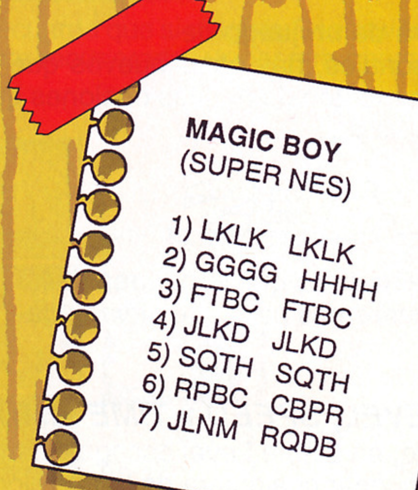






PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



MAGIC BOY
(SUPER NES)

1) LKLK LKLK
2) GGGG HHHH
3) FTBC FTBC
4) JLKD JLKD
5) SQTH SQTH
6) RPBC CBPR
7) JLNM RQDB

Fox

SUPER STRIKE EAGLE
(SUPER NES)

1) 4 H 6 F 8 3 9 2
2) 4 G B F 8 7 5 7
3) 7 F 6 G 4 2 6 2
4) 0 9 B D 4 2 F 4
5) F O 6 D 8 6 O 9
6) D O B G 8 3 F G
7) 6 7 6 5 4 4 7 5
8) 4 H B 7 O 5 F G

Fox

FLASH BACK (SUPER NES)

ETAPA	EASY	NORMAL	EXPERT
2	SWLYX	BGSFM	JNGLQ
3	RSVP	PRHGN	HNYTM
4	DXCPT	WNPQVX	KVNF
5	SLMN	NMRYL	PWNGH
6	ZTHRK	SNTHN	STBRM
7	CRLQXZ	KLZHT	RDBQLR

Alfa

STAR TREK; T.N.G.
(SUPER NES)

1) B G T T B T B V
2) C G T T B T B B
3) D K T T B T B B
4) D J T T B T B V
5) J F T T B T B B
6) J D T T B T B V
7) K D T T B T B B
8) K F T T B T B V
9) L R T T B T B B
10) M G T T L T B B
11) N K T T L T B B
12) P S T T B T B B
13) P K T T L T B V
14) T F T T L T B V

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)





Hace un año 8 guerreros de distintas partes del mundo se reunieron para buscar al peleador más fuerte de la historia. Pero este torneo se vio interrumpido por la aparación de un extraterrestre de nombre Geegus. Quedando indefinido el ganador del anterior torneo, los 8 peleadores se reúnen, pero esta vez otros 7 nuevos retadores, entre los que está el nuevo "Neo Geegus", se preparan para, ahora sí, encontrar al peleador más poderoso.

World Heroes 2 es otra de las acostumbradas traslaciones de Takara de un juego de Arcadia al SNES. En esta secuela, además de cambios en los personajes, hay otros nuevos que te iremos presentando. En la versión de SNES de World Heroes 2 hay un montón de nuevas opciones que no aparecen en el juego de Arcadia. A continuación te las vamos a mostrar.

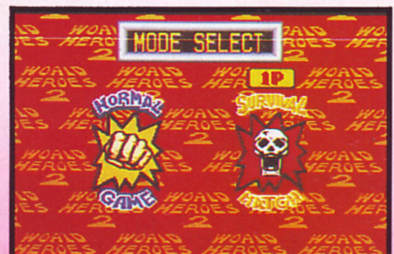




La pantalla de opciones tiene varias alternativas que le pueden dar mucha variedad al juego, ahora te explicaremos para qué sirve cada una.

GAME LEVEL, SPEED y TIME LIMIT.- Estas son opciones sencillas y ya vistas en otros juegos del género, en Game Level escoges la dificultad del juego (1 es muy fácil y 8 muy difícil), Speed es para seleccionar cualquiera de las 3 velocidades del juego y Time Limit te permite jugar los rounds con límite de tiempo (on) o hasta que uno de los jugadores pierda (off).

LIFE GAUGE.- Hay 2 tipos de líneas de energía en este juego, la Normal (que como su nombre lo indica es la normal) y la de Seesaw, en la cual, al que tire un golpe, aparte de ir y dañar a su contrincante, recupera energía. Tú puedes elegir cualquiera de las dos para el juego, pero si seleccionas "Arcade", al jugar te dará la línea de energía normal si escoges Normal Game y la línea Seesaw para Survival Mode.





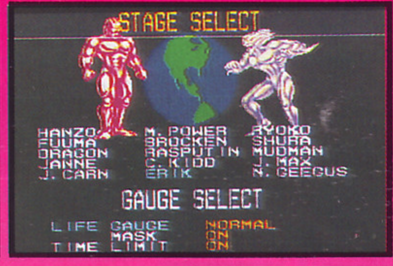




MASK.- Con esta opción le agregas mucha emoción al juego, pues las líneas de energía de ambos peleadores salen cubiertas por una franja gris (si recuerdas, te dimos una técnica similar en el especial de Street Fighter II). Esto sirve para evitar ver la energía que tienen tú o tu rival. Además de que es muy sorprendente ver al final de cada round cuánta energía te sobró.

BUTTON SET.- Aquí hay 2 opciones: la de Arcade, que determina la fuerza del golpe dependiendo de cuánto tiempo dejes presionado el botón y la de SNES donde cada golpe tiene un botón determinado. Particularmente te recomendamos escoger SNES porque es más fácil jugar así y salen mejores combos.





Esta versión de World Heroes 2 te da la oportunidad de jugar en un vs. mode especial, donde, entre varias cosas, podrás escoger a los 16 peleadores del juego (incluyendo a los 2 jefes), y las líneas de energía, Mask y Tiempo.

Cuando seleccionas 1P Game Mode debes ir tú en contra de la máquina. Después de escoger personajes, la máquina te dará a elegir dos modos de pelea: Normal Game Game y Survival Match; en esta última opción en cada escenario hay trampas que te pueden dañar o ayudarte a vencer a tu rival, si eres inteligente.





Recuerda que si elegiste Seesaw Mode, y pierdes toda tu energía, debes presionar rápidamente los botones para recuperarte y tener otra oportunidad antes de que la cuenta llegue hasta 10.

Conoce a los peleadores de World Heroes 2

HANZOU





Hanzou es el líder de un clan Ninja conocido como Iga. El se ha preparado a conciencia este año para esta vez ganar el torneo y de paso mostrarle su superioridad como peleador a su archirrival Fuuma.

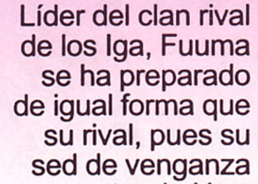




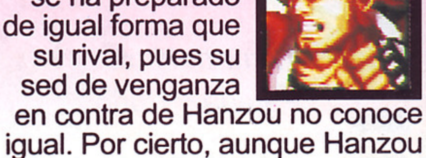


FUUMA





Líder del clan rival de los Iga, Fuuma se ha preparado de igual forma que su rival, pues su sed de venganza en contra de Hanzou no conoce igual. Por cierto, aunque Hanzou y Fuuma son rivales, sus estilos de pelea son muy parecidos.





MOVIMIENTOS



Rekkozan



 + *Puño*

Koh-Ryu Ha

 + *Puño*

Double Rekko Zan







 + *Puño*

Ninpo Korin Kazan



 + *Patada*

Cross Counter Kick



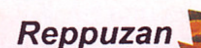


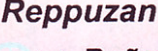


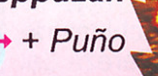
 + *Patada*

MOVIMIENTOS

Reppuzan



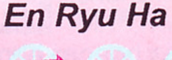


 + *Puño*

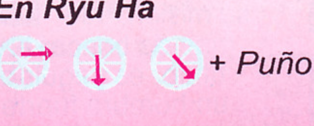


En Ryu Ha



 + *Puño*

Nipon Furin Kazan

 + *Patada*

Sho En Ryu Ha







Al saltar    + *Puño*

Double Reppuzan









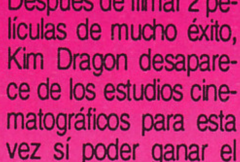




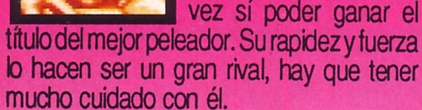
 + *Puño*




KIM DRAGON

Después de filmar 2 películas de mucho éxito, Kim Dragon desaparece de los estudios cinematográficos para esta vez sí poder ganar el título del mejor peleador. Su rapidez y fuerza lo hacen ser un gran rival, hay que tener mucho cuidado con él.






MOVIMIENTOS



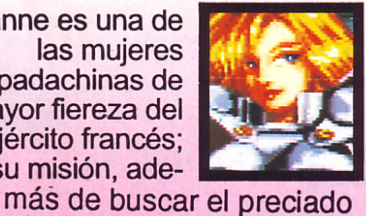
Hyaku Retsu Ken
Presiona botón de puño repetidamente.

Dragon Kick
+ Patada



Thrusth Kick
Patada + Puño

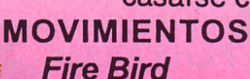
JANNE

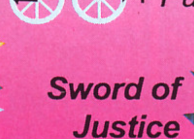
Janne es una de las mujeres espadachinas de mayor fiereza del ejército francés; su misión, además de buscar el preciado título, es seguir buscando un hombre fuerte que sea capaz de derrotarla, para casarse con él.



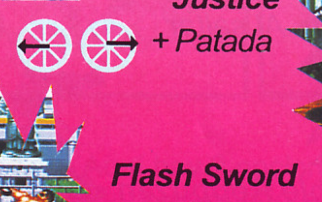

MOVIMIENTOS



Fire Bird
+ Puño



Sword of Justice
+ Patada

Flash Sword
+ Patada

J. CARN



Este amigo es uno de los peleadores más feroces que alguien se pudo haber hallado en cualquier momento de la historia; su gran fortaleza lo hizo además convertirse en un conquistador indomable.

MOVIMIENTOS



Mouxo Hankyoku Doh
+ Patada



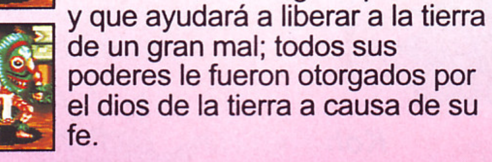
Mongolian Dynamite
+ Puño

MUDMAN





Mudman, según cuenta la gente de su tribu, es el elegido del cielo mencionado en las antiguas profecías y que ayudará a liberar a la tierra de un gran mal; todos sus poderes le fueron otorgados por el dios de la tierra a causa de su fe.




MOVIMIENTOS



Mud cutter
+ Puño



Mudgyro
+ Puño

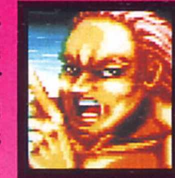


Mudman Attack


+ Puño

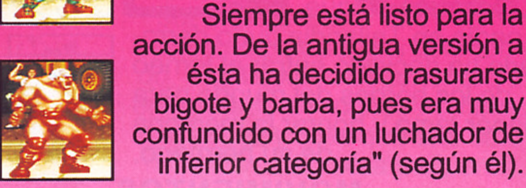


MUSCLE POWER



El luchador más fuerte que haya tenido cualquier circuito de lucha libre en los Estados Unidos. Siempre está listo para la acción. De la antigua versión a ésta ha decidido rasurarse bigote y barba, pues era muy confundido con un luchador de inferior categoría" (según él).

MOVIMIENTOS





Muscle Bomber

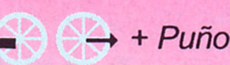


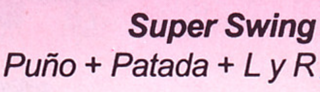
+ *Puño*



Super Swing

Puño + Patada + L y R







Tornado Body Smash

Giro de 360° al control cerca del contrario + Puño

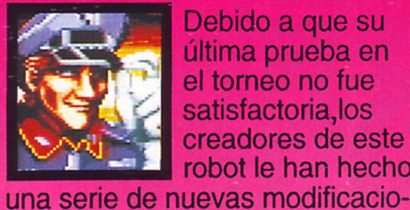


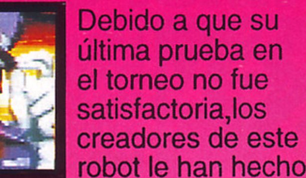


Super Kick

+ *Patada*

BROCKEN



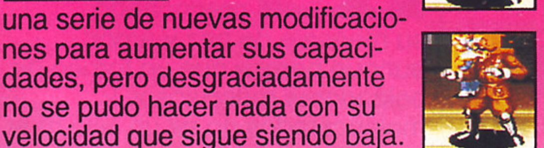






Debido a que su última prueba en el torneo no fue satisfactoria,los creadores de este robot le han hecho una serie de nuevas modificaciones para aumentar sus capacidades, pero desgraciadamente no se pudo hacer nada con su velocidad que sigue siendo baja.

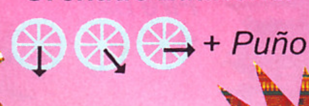
MOVIMIENTOS



Grenade Launcher

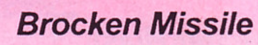
+ *Puño*





Brocken Missile

+ *Patada*

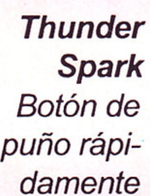




Hurricane Arm



+ *Puño*





Thunder Spark

Botón de puño rápidamente

Flying Attack

Al saltar, Puño + Patada

CAPTAIN KIDD



Como todo buen pirata, el Capitán Kidd gusta de una buena pelea, así que decide entrar al torneo porque lo ve como una buena manera de pasar el tiempo y de buscar más tesoros para engrosar su cuantiosa fortuna.







MOVIMIENTOS



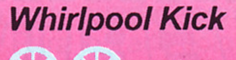
Shark Knuckles

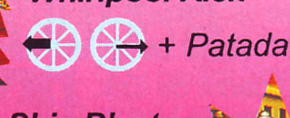


+ *Puño*

Shark Uppercut

+ *Puño*





Whirlpool Kick

+ *Patada*



Pirate Ship Blast

+ *Puño*



Pirate Kick

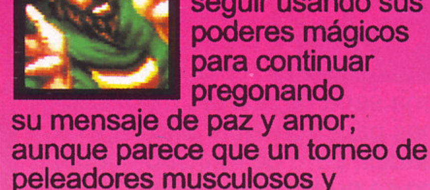
Puño + Patada

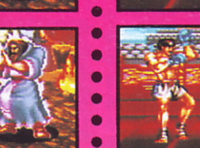


RASPUTIN









Este respetable monje ha decidido seguir usando sus poderes mágicos para continuar pregonando su mensaje de paz y amor; aunque parece que un torneo de peleadores musculosos y malencarados no es un sitio muy apropiado para esto.

MOVIMIENTOS



Fire ball

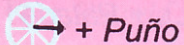
 + Puño

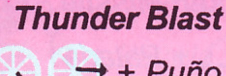


Thunder Blast





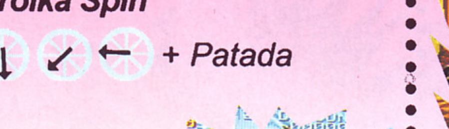


 + Puño



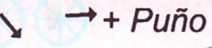
Troika Spin

 + Patada



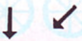


Jumping fireball

Al Saltar   + Puño

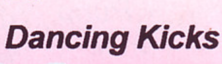


Straight Troika Spin ***Al Saltar***

 + Patada



Dancing Kicks

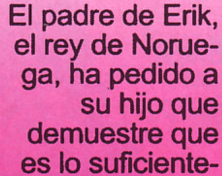


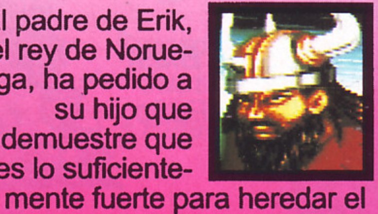
 + Patada

ERIK



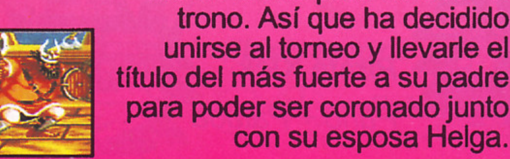








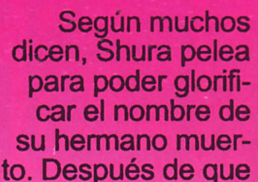
El padre de Erik, el rey de Noruega, ha pedido a su hijo que demuestre que es lo suficientemente fuerte para heredar el trono. Así que ha decidido unirse al torneo y llevarle el título del más fuerte a su padre para poder ser coronado junto con su esposa Helga.







SHURA











Según muchos dicen, Shura pelea para poder glorificar el nombre de su hermano muerto. Después de que nadie en Tailandia pudo derrotarlo ha,decidido entrar al torneo de los héroes del mundo para ganar fama y honrar la memoria de su hermano.

MOVIMIENTOS

Flying Knee Kick

+ Patada

Twirl Kick

+ Puño

High Flame Punch

+ Puño

Straight Flame Punch

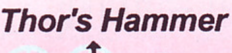
+ Puño

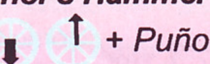
Flash Punch

Puño + Patada

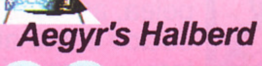
MOVIMIENTOS

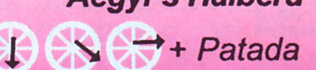
Thor's Hammer



 + Puño

Aegyr's Halberd

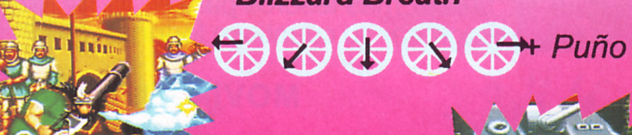


 + Patada

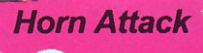


Blizzard Breath



 + Puño

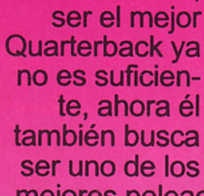
Horn Attack

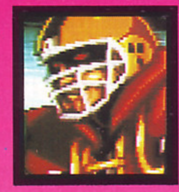


 + Puño

J. MAXIMUM





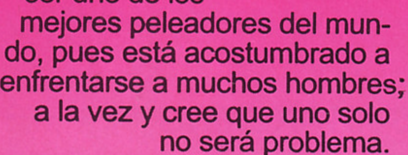


Para Maximum, ser el mejor Quarterback ya no es suficiente, ahora él también busca ser uno de los mejores peleadores del mundo, pues está acostumbrado a enfrentarse a muchos hombres; a la vez y cree que uno solo no será problema.





MOVIMIENTOS



Pigskin Shot

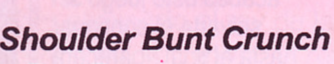
↓ ↘ → + Puño



Penetration Punt

↓ ↘ → + Patada



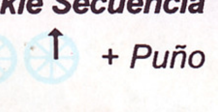


Shoulder Bunt Crunch

→ → + Puño









Air Tackle Secuencia

↓ ↑ + Puño



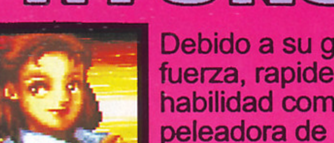
Air D-fense

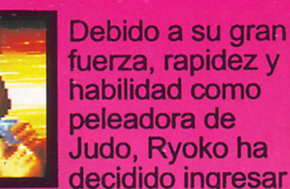
→ ↓ ↘ + Puño



RYOKO





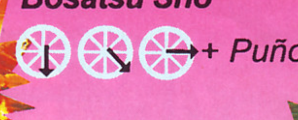






Debido a su gran fuerza, rapidez y habilidad como peleadora de Judo, Ryoko ha decidido ingresar al torneo para mostrar que una mujer bien entrenada puede vencer a cualquier guerrero. Ella busca especialmente tener un encuentro con Hanzou.

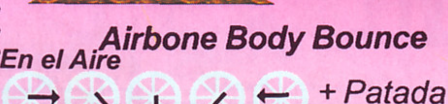
MOVIMIENTOS



Bosatsu Sho

↓ ↘ → + Puño



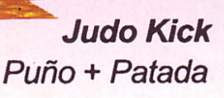


Airbone Body Bounce

En el Aire

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada





Super Shoulder Throw

← ↙ ↓ ↘ → + Puño



Judo Kick

Puño + Patada



Quick Punch ó Quick Kick

→ → + Puño ó Patada



REBOTANDO PODERES





Cuando un enemigo te ataca con un poder especial, tú se lo puedes regresar sin recibir daño extra. Para lograrlo sólo debes poner defensa unos instantes antes de que te golpee el poder. Si lo haces bien podrás rebotarle su ataque al enemigo. Te recomendamos practicar esto, pues es muy útil.

Si un enemigo te agarra para arrojarte, no todo está perdido; si mueves rápidamente el control y presionas los botones puedes recuperarte y cambiarle la jugada a tu rival y al final él puede ser el arrojado.







World Heroes 2 realmente no fue la traslación que esperábamos después de ver Fatal Fury 2, aunque algunos gráficos son buenos... y la música al menos se parece, hay algo en la movilidad y en los valores de los personajes que está raro (esto no quiere decir que sea malo, tampoco bueno, simplemente está raro). En fin, los que gusten de este juego y no sean altamente exigentes tendrán un buen rato de diversión.

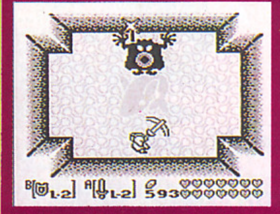
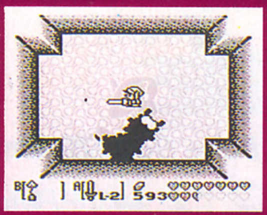
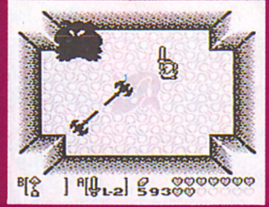
REPORTE ESPECIAL

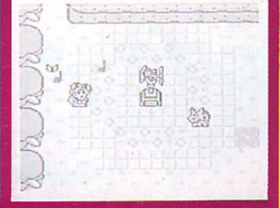
FINALES

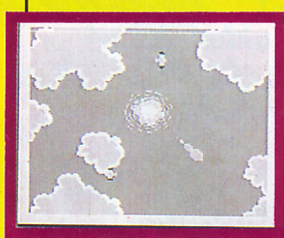
Muchos amigos nos han escrito refiriéndose a los finales de sus juegos más favoritos, unos muy desilusionados y otros muy conformes. A continuación te presentamos algunos finales buenos, mediocres y esos que no aportan en nada a la sociedad, pero ahí están.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Este juego tiene uno de los mejores finales que se han visto en NES, SNES o Game Boy. Pero también es uno de los más tristes; Link debe despertar al Wind Fish para poder regresar a Hyrule, pero eso haría que desapareciera la isla completa con todos los habitantes, incluyendo a Marin.



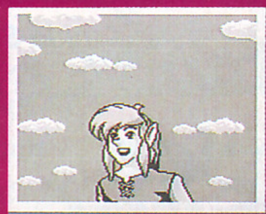
Para despertar al Wind Fish, Link debe luchar contra sus pesadillas (son 5 en total).
Al final, todo fue un sueño... ¿o no?

Nota especial: Si acabas este juego sin salvarte ni continuar hasta el final, aparecerá Marin volando entre las palabras "The End".



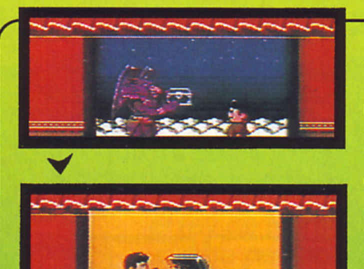




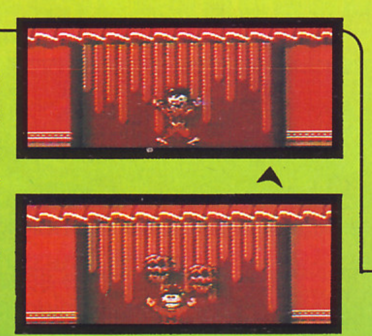


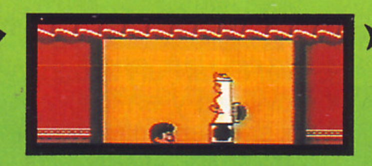
Y hablando de sueños, estos siempre han sido un muy buen pretexto para finales de juegos que tienen historias un tanto extrañas.

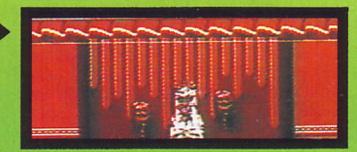
MONSTER PARTY



Mark, un niño común y corriente, que ayudó al extraño dragón Bert a liberar a su reino de unos monstruos que lo habían invadido, fue recompenzado por su amigo con una enigmática caja. Al regresar a su casa y abrir el cofre, Mark ve que dentro de él hay una princesa... ¡no!, es un monstruo y detrás de él viene otro, y otro y otro más.







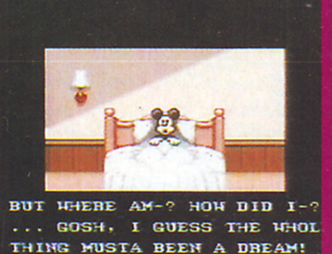
THE MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE




Una vez terminada la lucha contra Pedro el malo, Mickey ha podido rescatar a su amigo Pluto y, como nunca puede faltar en estos casos, la celebración por la victoria no se hace esperar.

Después de pasar por peligros inimaginables, Mickey se da cuenta de que toda su aventura fue un sueño. Bueno, después de todo, su amigo Pluto está con él, así que no hay de qué preocuparse. Entonces, junto a sus amigos, Mickey sale al parque a jugar (justo como comenzó esta historia).





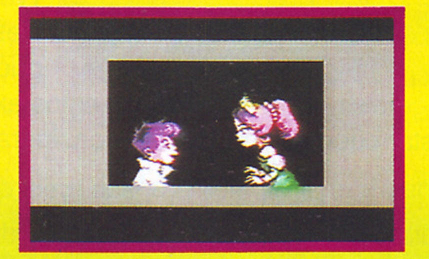




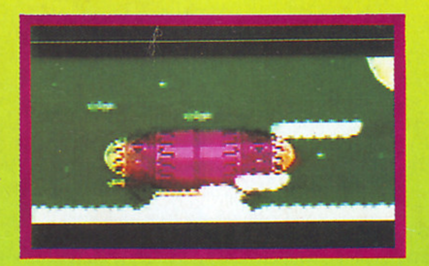
LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Después de haber eliminado al rey de las pesadillas, Nemo ha liberado al mundo de los sueños de este diabólico ser. Una vez libres, el rey Morfeo y su hija Camille felicitan a este pequeño héroe.

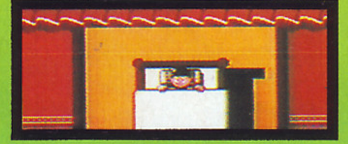





Como muchos héroes, Nemo es invitado a regir el reino de los sueños, pero consciente de que hay mejores cosas que hacer en la tierra, decide regresar a la mañana siguiente para ser despertado por los "dulces" gritos de su mamá. Pero Nemo... ¿qué le va hacer? Así es este negocio de los héroes.

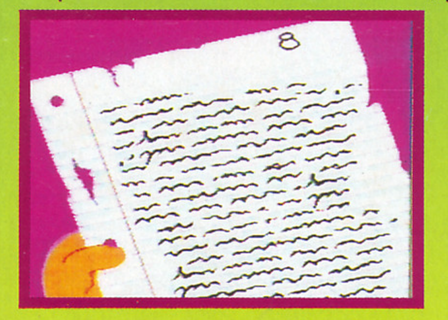



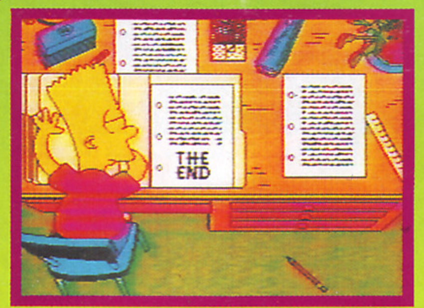

¡Ah, vaya sueño!; luego de sufrir tan terrible pesadilla "Mark, se prepara para ir a la escuela, pero una vez que se alista a salir de su casa alguien lo espera en la puerta: Mark necesito que me ayudes".

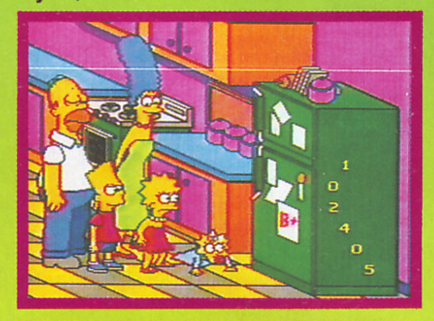




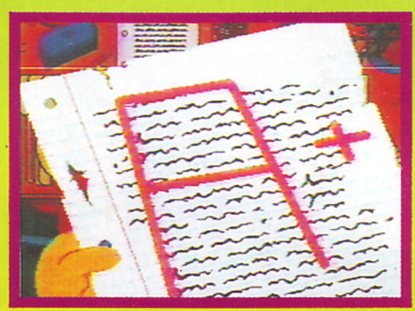

En ***Bart's Nightmare***, Bart cayó dormido y las hojas de la tarea que realizaba salieron volando. Así que, decidido a recuperarlas, vive aventuras inimaginables. Puedes terminar el juego sin tomar ninguna hoja, pero eso repercute en la calificación final; por el contrario, si tomas todas las hojas, la calificación aumenta.

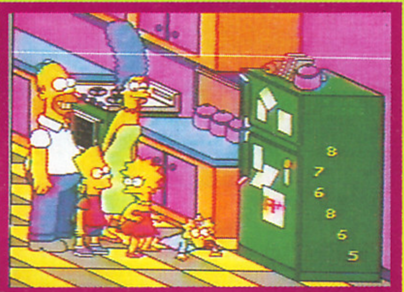


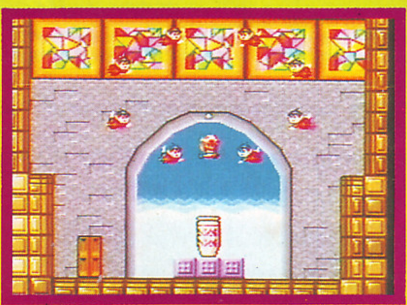


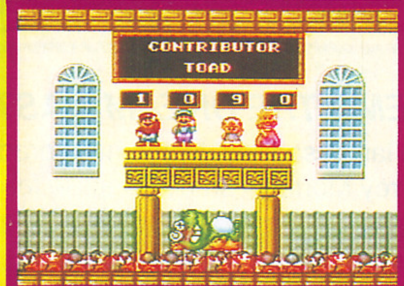


También los puntos que puedas hacer en las misiones son muy importantes para mejorar tu calificación y así llegar a tener la tan ansiada A+.









Super Mario Bros. 2 es el juego más diferente de todos los de la serie de Mario; en este juego tú debes liberar a un pueblo de la opresión de un sapo tirano llamado Wart. Después de vencerlo tirándole unos cuantos vegetales podrás rescatar a estos extraños seres,quienes después de ajustar cuentas con Wart te considerarán todo un héroe.



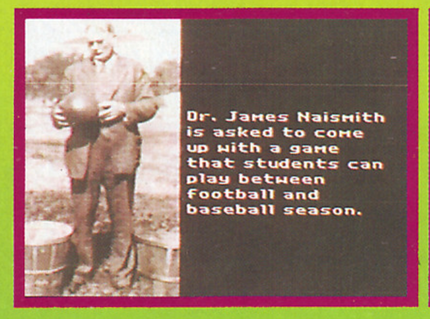
Pero, como dijimos con anterioridad, todo esto sólo fue un sueño.



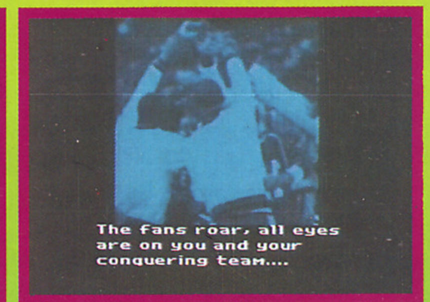
Según se dice,la mayoría de los programadores son gente un tanto tímida y modesta, lo que ocasiona que prefieran usar seudónimos en lugar de sus verdaderos nombres. Pero también hay casos donde es al revés:

En ***Legend***, después de pasarte un muy buen rato tratando de liberar al reino de Sellech, cuando terminas el juego tienes la clásica pantalla de créditos,pero sorpresa extra es que hasta el final aparecerá una fotografía donde se ven dos sujetos llamados Carlo Perconti y Lyes Belaïdouni, los diseñadores de este juego.

Otro caso similar es el del juego ***NCAA Basketball*** de Nintendo, donde, una vez que conquistes el campeonato, saldrá una serie de fotos en las que aprenderás quién inventó el basquetball, entre otras cosas cursis como el sentimiento de ser los campeones de este año.



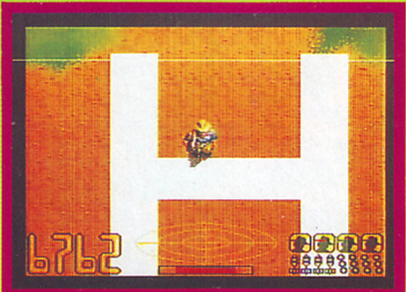


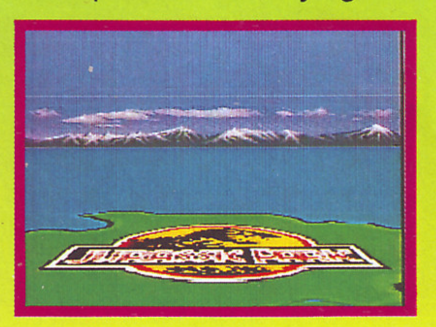




Y hasta el final podrás conocer al equipo de Sculptured Software que diseñó y programó este juego; a diferencia del caso anterior, aquí sí salió todo el equipo y no sólo 2 personas.

Pasando de los buenos finales a otros de plano grotesco, veamos primero el de ***Jurassic Park*** de SNES; aunque éste es un juego con buenos efectos visuales y de audio, de los 16 megas que usaron en el juego se ve que no les quedó naditita para el final.



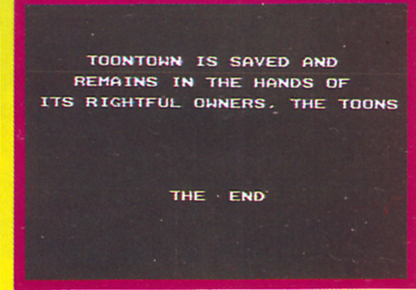




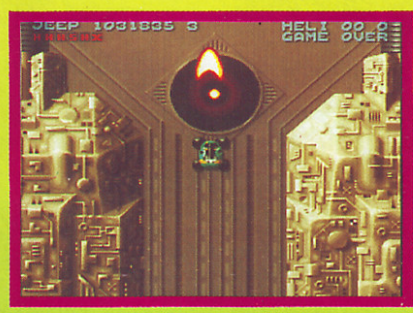
Una vez que hayas hecho todo lo que tenías que hacer camina hacia el helipuerto donde un helicóptero te recogerá; después de ver la isla (igual a la que sale cuando inicies el juego) aparecerá una pantalla de felicitaciones; muy poco para un juego que te toma al menos 1 hora y 30 minutos acabar, cuando lo conoces bien.

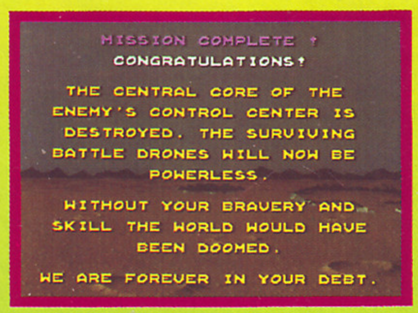
Y aunque no lo creas, la competencia para hacer malos finales está dura, pues en el final de ***Who Framed Roger Rabbit?*** (NES), después de estar aburriéndote bastante buscando pistas y más pistas para encontrar y vencer al Mayor Doom y rescatar a Jessica, te encuentras con una pantalla en la que se lee un largo Epílogo que aquí ves en toda su extensión.

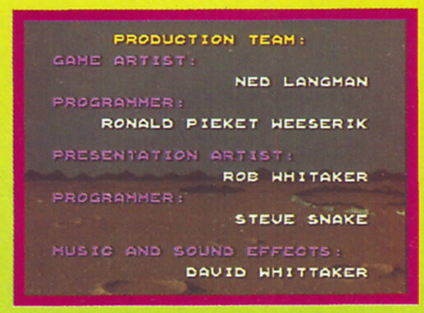




Fire Power 2000 es un excelente juego, pero desgraciadamente entra en la categoría de los títulos que tienen mejor presentación que final; en este caso el susodicho final sólo es una pantalla donde después de haber volado el sistema central del enemigo hay una explosión. Todo se reduce a escombros y aparece un par de pantallas de letras: una para tratar de hacerte sentir bien después de haber salvado al mundo y otra con los créditos. ¡JA!







Super Double Dragon es un buen juego de pelea, pero su final deja mucho que desear; ya que una vez que logras derrotar a Duke aparece una pantalla con una muy pobre explicación de lo que pasó después de esa pelea, seguida por los créditos.

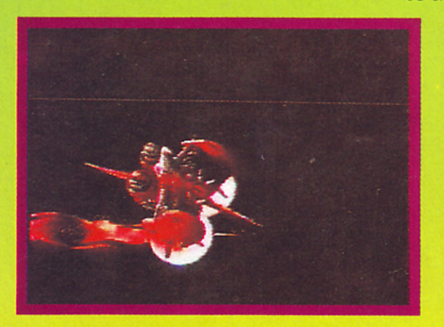
AFTER DUKE AND
THE SHADOW WARRIORS
WERE ELIMINATED FROM
THE TOWN, BILLY AND
JIMMY HAVE NOT
BEEN SEEN.
BUT, THEIR HEROICS
WILL LIVE ON FOREVER
AS THE LEGEND OF

LOS FINALES "CON PREMIO"

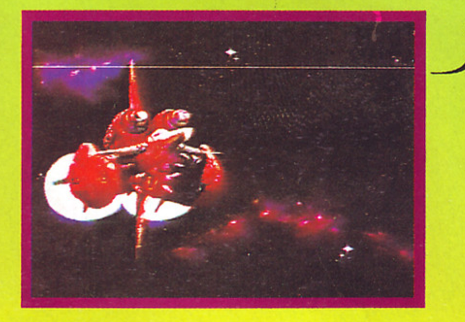
Algo que es indiscutible es que los jugadores siempre esperan un premio al finalizar un juego en un nivel difícil o después de haber logrado una "proeza". Por suerte hay programadores y diseñadores conscientes de esto,y cuando logras vencer los retos que te ponen te premian con un final especial.

Uno de los primeros casos que,recordamos es el de ***Axelay***, pues si tu puedes terminar este juego dos ocasiones seguidas en el nivel Hard, aparte de la clásica secuencia que aparece cuando lo acabas por primera vez, los programadores te premian con un peculiar "hasta luego" (y que todavía estamos esperando que cumplan).



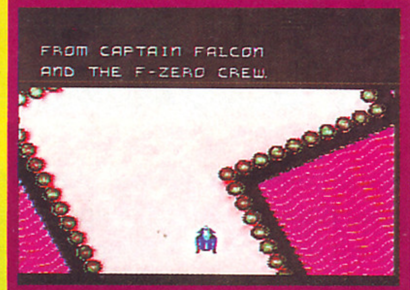


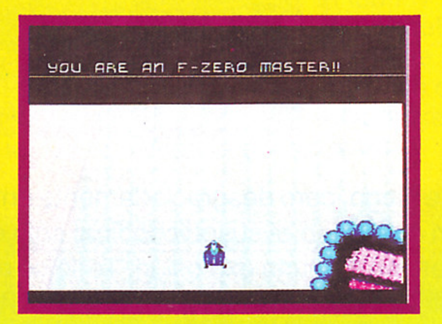


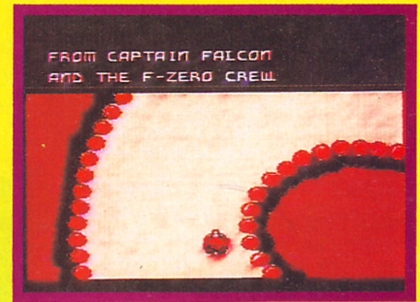




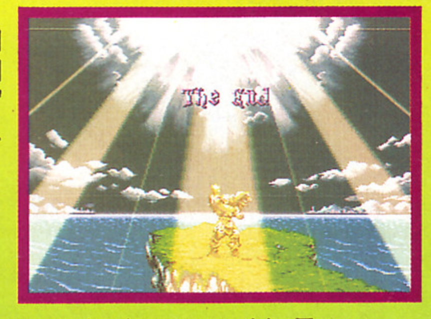
Nintendo también es de las compañías que gustan de recompensar a los buenos jugadores. Entre los ejemplos tenemos a **F-Zero**, donde si eres capaz de terminar la categoría "Master" (recuerda que para obtenerla debes haber terminado el juego en Expert) aparte del final normal donde ponen todos tus tiempos de las pistas, aparece un final especial donde ves tu nave en perspectiva de arriba (Top View).





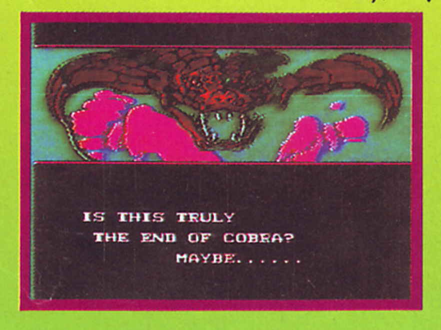


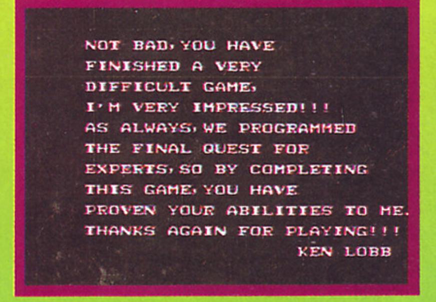
Actraiser 2 es uno de esos juegos con un muy alto nivel de dificultad cuando lo pones en Hard; por eso al finalizarlo en este nivel, además del epílogo (que por cierto es bastante triste) aparece la estatua de "maestro" a la orilla del mar con una increíble vista.



Los jugadores veteranos tal vez recuerden el primer juego de ***G.I. Joe*** para el NES, el cual una vez que lo terminabas te daba un nuevo reto. Pero acabar el tercer reto era algo extremadamente difícil; los pocos jugadores que llegaban a lograrlo recibían una felicitación de parte de Ken Lobb (¿recuerdan el password "Lobb" en Low G Man?), el presidente de la desaparecida Taxan.







Al terminar ***Gradius III***, la máquina te muestra algunos displays dependiendo del nivel en el que lo hayas puesto. Pero si eres capaz de terminar con este difícil juego en nivel Arcade (en la pantalla de option pon el cursor en Level Select y presiona 10 veces el botón A), aparte de ver todos los displays, al aparecer el logo de Konami hasta el final de los créditos, la máquina te dará un calificativo especial para superjugadores.

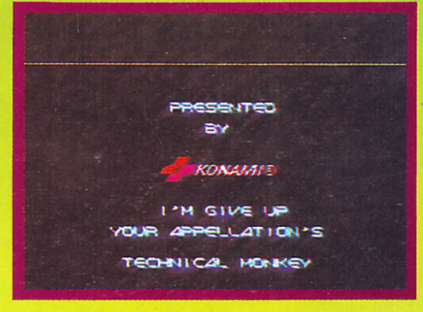








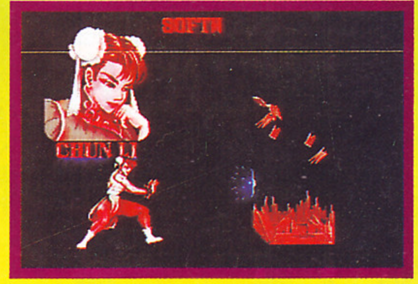








En estas fechas es rara la persona que no conoce todos los finales de los personajes del ***Street Fighter II Turbo***, pero si puedes llegar a terminarlo en nivel 8, verás un par de gráficos como una recompensa a tu habilidad.



Pero eso no es todo, ya que si eres capaz de terminar este juego sin continuar, podrás observar los créditos del juego y a todos los personajes destruyendo cajas.



Y aún queda un premio para los jugadores expertos, pues si eres capaz de finalizar el juego sin perder un solo round verás una pantalla donde los programadores reconocen que eres todo un maestro en el uso de tu personaje.

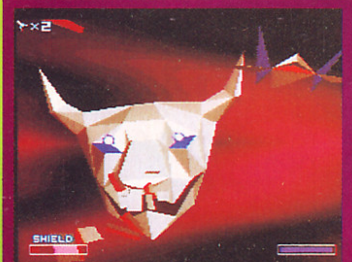




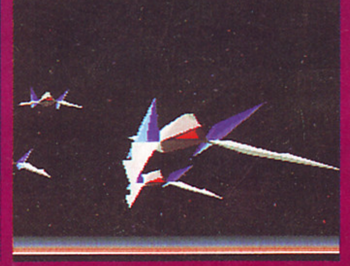




Y aunque lo siguiente no es exactamente un premio, sí es algo diferente para los jugadores de ***Star Fox***, ya que si son capaces de llegar a Andross por la ruta difícil (la 3) después de destruir por primera vez su cara, no se reconstruirá en la forma normal... lo hará como un demonio que no cesará de atacarte. Si lo logras terminar el final transcurrirá igual que si lo hubieras hecho en los otros niveles.









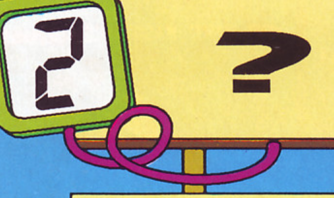
Como puedes ver, hay diferentes tipos de finales en cada juego, unos buenos y otros malos, por desgracia, pero esperamos que con el tiempo esta situación vaya cambiando por el bien de los jugadores.

¿Quieres que tu juego favorito, ingrese a este ranking, ocupando un lugar destacado?



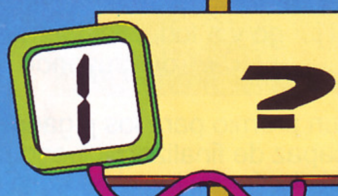
ARGENTINA

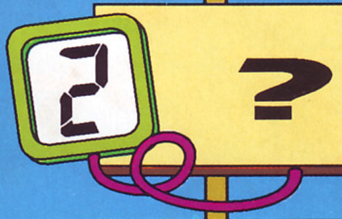


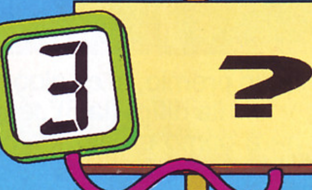




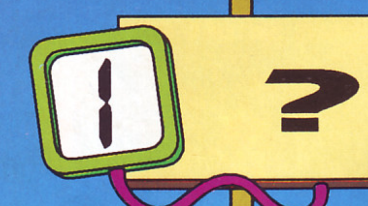
CHILE

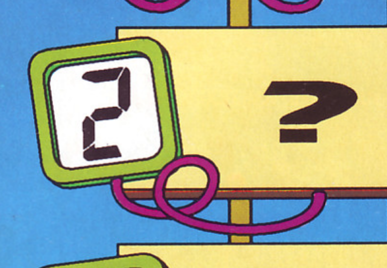


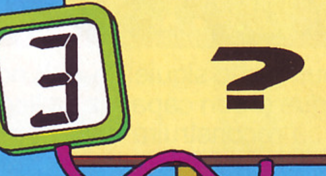




COLOMBIA







REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú Nº 263
Buenos Aires
ARGENTINA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
Av. El Golf Nº 243
Santiago
CHILE

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá
COLOMBIA


CLUB
Nintendo®

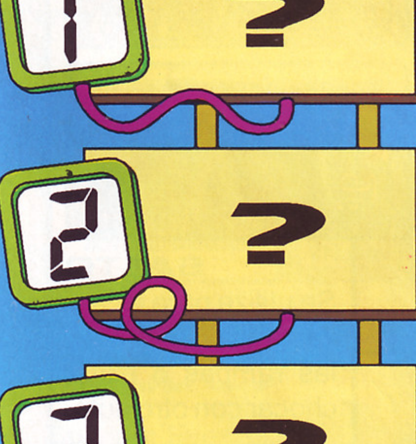


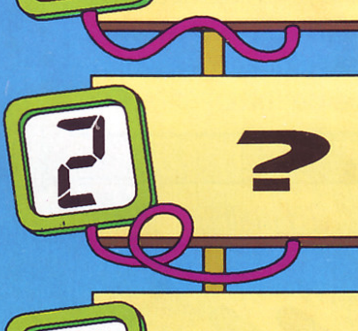
Escribe a la dirección que corresponda en tu país, dándonos a conocer el título y el sistema (Super NES, NES y Game Boy). Con todas las cartas que recibamos mes a mes iremos formando las listas de cada país. ¡Escríbenos!

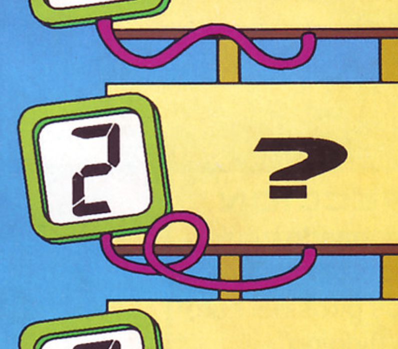


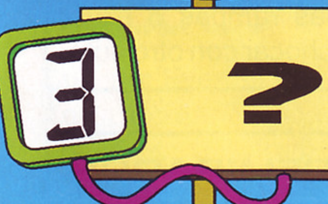
URUGUAY

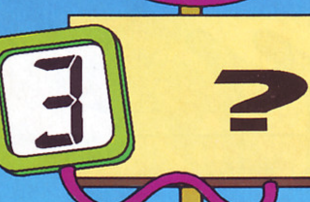
VENEZUELA

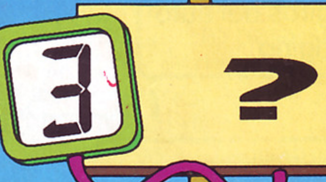












REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá Nº 3635
San Isidro, Lima
PERU

REVISTA CLUB NINTENDO
CELY URUGUAY
Zelmar Michelini Nº 1140
Montevideo
URUGUAY

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín / final Av. La Paz
Caracas
VENEZUELA

CURSO
Nintensivo





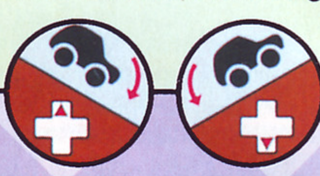
elente es el calificativo al ver y jugar este juego que es el segundo título que utiliza el Chip SFX.

MOVIMIENTOS



GIRO A LA IZQUIERDA
Se utiliza para dar vuelta cerrada a la izquierda.

BALANCE
Presionando el control arriba y abajo controlas el balance del auto para reducir el posible daño al caer de algún salto.



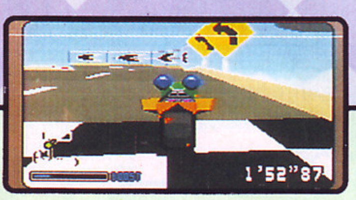


GIRO A LA DERECHA
Se utiliza para dar vuelta cerrada a la derecha.

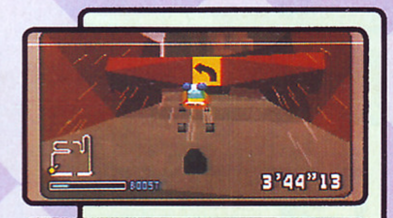




DIRECCION
Presionando izquierda y derecha controlas los giros del auto para dirigirlo

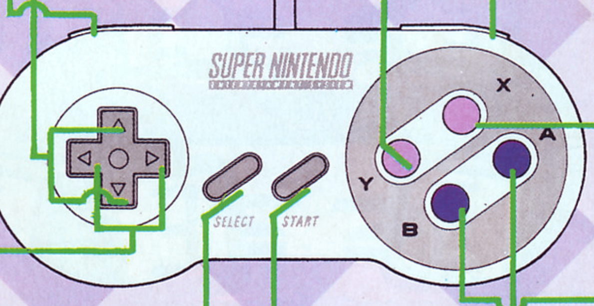


BOOST
Se utiliza para alcanzar alta velocidad en poco tiempo, pero es limitado (es una especie de turbo)





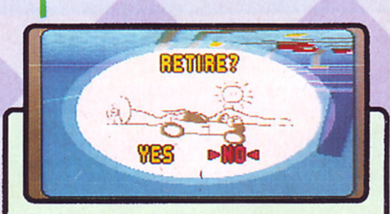
SALTO
Se utiliza para alcanzar mayor altura en las rampas o evitar chocar con otro auto.



ACELERADOR

PERSPECTIVA
Con select cambias de perspectiva, dependiendo del modo de juego.

FRENO Y REVERSA
Funciona como freno hasta que el auto se detiene completamente; entonces funciona como reversa.



RESET
Con Select cambias de perspectiva, dependiendo del modo de juego.

NOTA: El botón B también se utiliza para seleccionar alguna opción y el botón Y para cancelar.

PAUSE
Start es el botón que utilizas para poner pausa.



MODOS DE JUEGO

SPEED TRAX



Aquí compites con 3 corredores más en un tiempo límite en un conjunto de 4 pistas y una escena de bonus..

STUNT TRAX



Aquí tienes que tocar el mayor número de estrellas posible en un tiempo límite (con 4 pistas a seleccionar).

BATTLE TRAX



Este es el único modo de juego para dos jugadores. Aquí la pantalla se divide para que cada jugador visualice sus datos (con 4 pistas a seleccionar).

TEST RUN o FREE TRAX



Al principio este modo es test run para que te acostumbres a la movilidad (no es que sea mala si no que es como si realmente conducieras un auto, por lo tanto te recomendamos hacer este recorrido.



Después de terminar completamente una de las opciones de Speed Trax, este modo pasa a ser Free Trax; así tú puedes correr en cualquiera de las pistas del circuito que terminaste, pero sin oponentes.

CAR SELECTION

CAR SELECTION
PLAYER 1
BODY WEAK
ACCELERATION SLOW
MAX SPEED 220 km/h
F-TYPE

Algo muy importante para disfrutar este juego es la selección del auto, ya que tienes que escoger el adecuado para comenzar a dominar el juego y después podrás competir hasta con 2 WD.

4WD

Cuerpo: Fuerte
Aceleración: Rápida
Vel. Máx.: 160 Km/h
Manejabilidad: Pesado
Llantas: Muy buen agarre

Tiene un motor fuerte que puede correr bien aun siendo muy pesado, tiene llantas grandes para tierra, recomendable para principiante, su velocidad máxima no es tan alta, pero para arrancar o para "off road" se puede aprovechar su potencia. Por tener un cuerpo fuerte es recomendable para el modo de Stunt Trax. Pero como en manejabilidad es pesado hay que dar los giros con anticipación; aunque se utilicen L y R, en las esquinas difícilmente gira.

COUPÉ

Cuando quieras un coche más rápido que el 4WD prueba con este Coupé, con él corres con buena estabilidad y manejabilidad. El Boost le dura más que a otros coches. Al combinarlo bien puede mejorar mucho tu tiempo, pero como sus llantas no agarran muy bien, al barrerte en las curvas tienes que soltar un poco el acelerador, para ello auxíliate con L y R. Recomendables para jugadores de nivel medio.

Cuerpo: Normal
Aceleración: Normal
Vel.Máx.: 190 Km/h
Manejabilidad: Normal
Llantas: Bajo agarre



F-TYPE

Cuerpo: Débil
Aceleración: Lenta
Vel.Máx.: 220 Km/h
Manejabilidad: Ligero
Llantas: Normales

Como es ligero y tiene un Down Force puede correr con velocidad muy alta; pero como su cuerpo es muy débil, cuando choque se dañará más fácilmente que otros autos. Por lo tanto es para jugadores de alto nivel. Se puede manejar de cualquier manera, o sea, con Drift (barriéndose), usando L, R o con las llantas siempre pegadas al suelo, según el gusto del jugador. También hay que tomar en cuenta que tiene un cuerpo débil, así que al ir saltando hay que cuidar el balance para disminuir el impacto al caer.



Cuerpo: Normal
Aceleración: Rápida
Vel.Máx.: 220 Km/h
Manejabilidad: ------------
Llantas: Muy buen agarre

Al principio no se puede seleccionar, pero al obtener el modo de FreeTrax ya puedes escogerla. Después, si terminas "Master Class" en el modo de "Speed Trax", ya podrás jugar con la 2WD en cualquiera de los modos de juego.
Al manejar la 2WD tienes que utilizar L y R para balancearte al dar las vueltas; pero si pierdes el control será difícil recuperarte.
Es tu mejor opción para superar tus records.

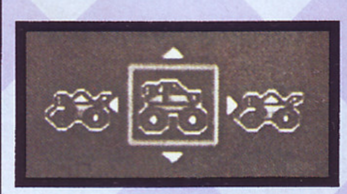
TRAILER

Solamente lo utilizas al llegar a la escena de Bonus en el modo de "Speed Trax". Como su cuerpo es muy grande, además de que se dobla en la parte donde está unido, es muy difícil manejarlo. También se juega con una perspectiva diferente a los circuitos normales: no salta aunque presiones X.

ENEMY SELECTION

Normalmente te enfrentas con un Coupé, un 4WD y un F-Type pero si presionas select en la pantalla de "Car selection" puedes elegir los oponentes que quieras en la competencia. Es más; todos pueden ser del mismo tipo, pero con diferente color para evitar confundirte. Presiona izquierda o derecha para seleccionar qué oponente quieres cambiar y utiliza arriba o abajo para escoger con quién quieres enfrentarte.





1


2


3


En la escena de "Night Cruise" de la clase Expert, con que toques la orilla donde hay un anuncio, harás que este se caiga (esto funciona con los tres primeros anuncios). Así aparecerá una nave de Star Fox y dejará caer un Gema Azul para recargar tu Boost (esto funciona una sola vez por carrera ya sea en "Speed Trax" o "Free Trax").
AXY

4


5


6

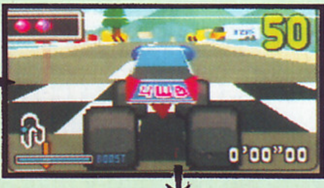

SPEED TRAX

Al principio sólo puedes seleccionar la clase "novice" y "expert", así que si quieres escoger la clase "master" primero hay que terminar la clase "expert" completamente. Para lograrlo te damos algunos tips.



PERSPECTIVAS

Para cambiarla presiona Select.



Esta es la vista trasera del auto y es como se ve al comenzar cualquier pista.



Otra es viendo el vehículo desde arriba y atrás.

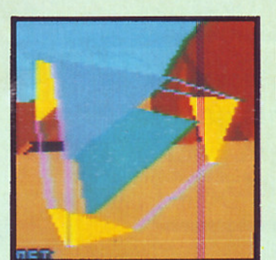


Y la de mayor acción es ésta: cuando vez el juego como si estuvieras dentro del vehículo.

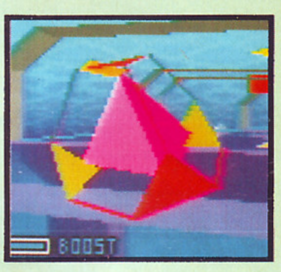
Hay una perspectiva extra: como si te estuviera tomando una cámara semi fija, pero no es muy recomendable porque al dar las vueltas no ves por dónde tienes que ir.



Para cambiar a esta perspectiva presiona L, R y Select simultáneamente.



Esta gema azul te recupera la mitad del nivel de Boost.



La gema roja te recupera la mitad del nivel de "Damage" (daño).



Recuerda guardar un poco de Boost para que si te detienes, puedas recuperar velocidad rápidamente.

Hay que recorrer la pista 3 veces y para pasar a la siguiente pista tienes que llegar entre los 3 primeros lugares.









Recuerda que no importa que el tiempo esté a punto de terminarse; trata de llegar con la mayor velocidad posible. Si el tiempo se termina (pero con el empuje que tenías llegas a la meta o Check Point) nuevamente te dan tiempo extra.

EASY RIDE



Es una pista fácil, ideal para entrenar tus vueltas y el balance de auto.

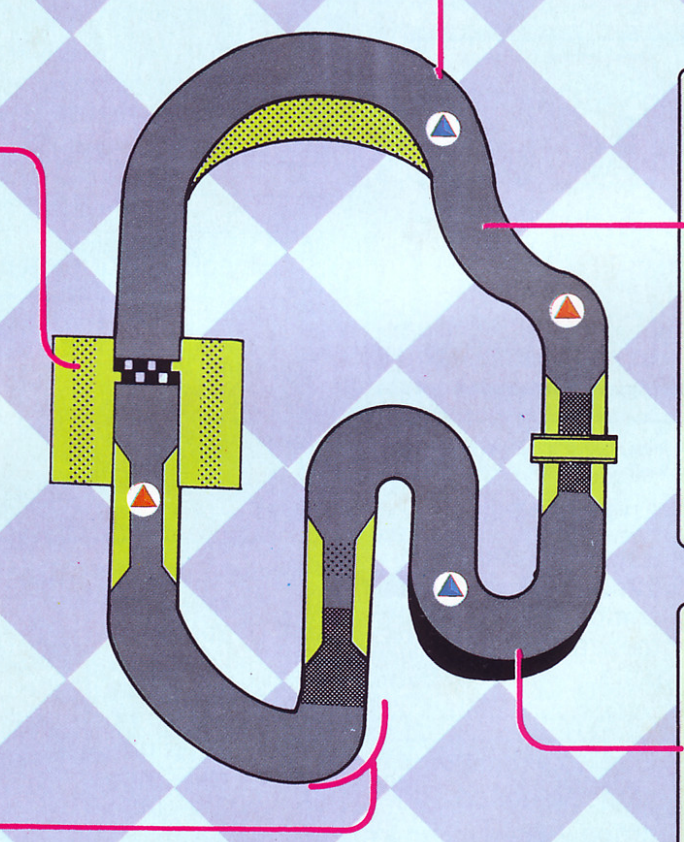




2.- Antes de llegar a las gemas trata de alinearte para tomarlas.



1.- Utiliza Boost para tener una buena salida al menos hasta alcanzar tu velocidad máxima. (esto ejecútalo en todas las pistas).







3.- Al llegar a esta S pásala lo más recto posible. Cuidando de no tocar las orillas (si estás seguro de no tocarlas utiliza Boost para ganar tiempo).

5.- Al caer en esta parte cuida tu balance y para la siguiente curva utiliza el botón R, pero sólo un momento, ya que si te fijas sólo la mitad de la curva está muy cerrada.



4.- Como esta curva es muy cerrada, disminuye tu velocidad un poco y utiliza el botón R.



Si quieres borrar todos tus récords, mientras esté la pantalla con el título del juego presiona la siguiente secuencia. **Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha X, Y, B, A.**

Stunt Race FX

© 1994 Nintendo









AQUA TUNEL



Es una de las pistas más lucidas y es donde comienzan los problemas con la parte en forma de canal donde te puedes salir.



3.- Al cruzar por esta zona de agua tu velocidad máxima baja a 90 Km/h.

Si vas en la perspectiva dentro del coche verás un detalle muy bueno, pues el agua salpica el parabrisas.

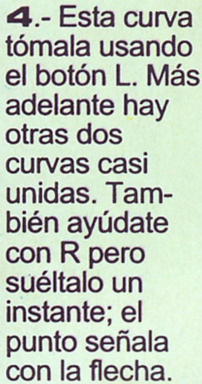










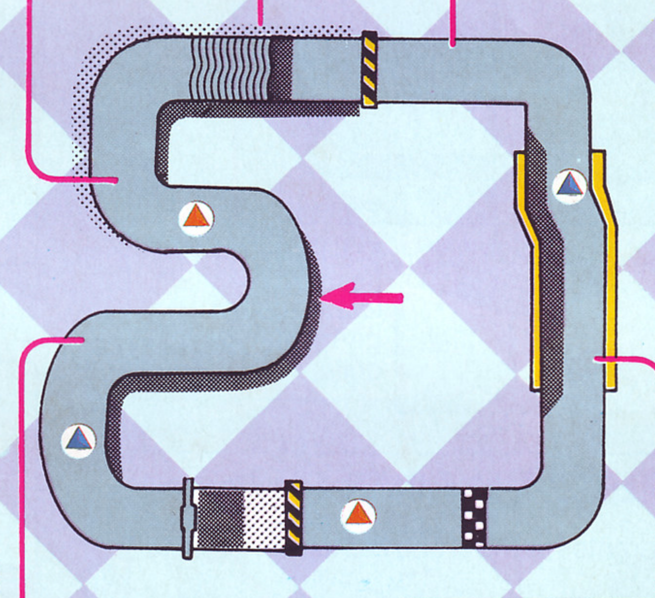


4.- Esta curva tómala usando el botón L. Más adelante hay otras dos curvas casi unidas. También ayúdate con R pero suéltalo un instante; el punto señala con la flecha.

2.- Al terminar la curva presiona abajo para balancear el coche y no perder contacto con el suelo.











1.- Al llegar a esta zona donde el camino es una especie de canal trata de ir siempre por el centro para evitar perder el control.

Si te orillas demasiado disminuye tu velocidad para no caer al agua.



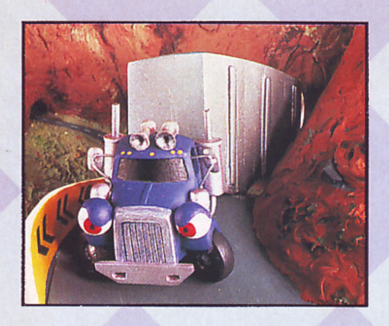




5.- Al terminar esta curva es indispensable alinearte para tomar la Gema Azul y así usar Boost en la recta de la meta.

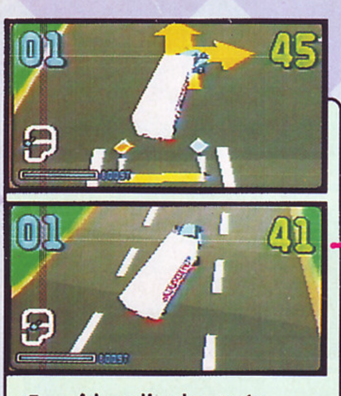


BONUS TRAX

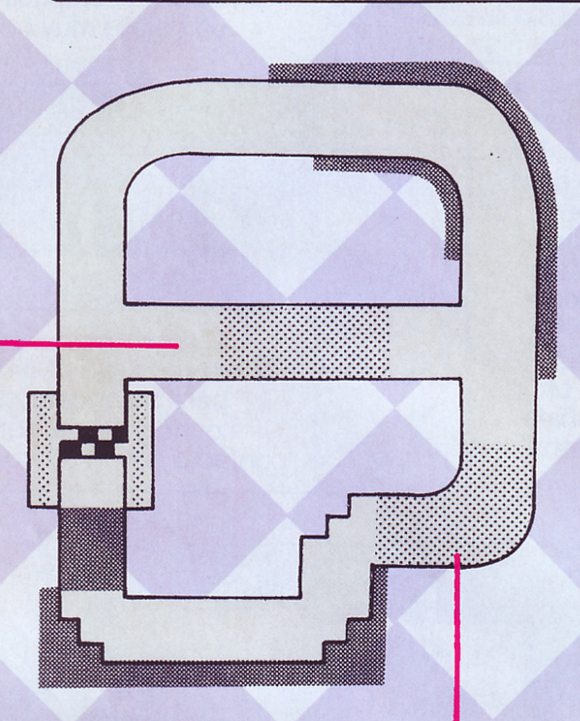


Aquí manejas el trailer y la mejor opción es hacer una o hasta 2 vueltas al circuito, y de paso acumular tiempo extra al pasar entre los banderines.





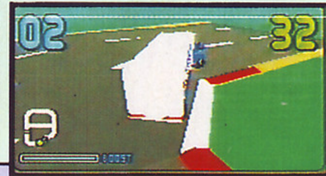
1.- Al salir de esta curva céntrate lo más pronto posible.





8 En la última vuelta pégate a la derecha para esquivar las rocas que caen en esta parte.





2.- Aquí trata de pasar lo más lineal posible, pero sin tocar la orilla.

1.-Al tomar esta curva utiliza R y pasa lo más pegado a la esquina para no tocar los obstáculos y alinearte con la gema.



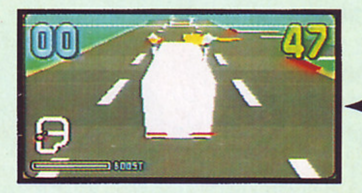




PERSPECTIVAS

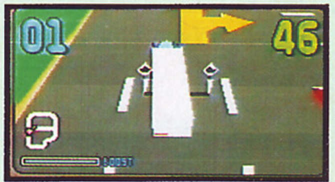
Aquí las perspectivas son diferentes como si una cámara semi fija te tomara.

Esta es como cuando comienzas...



presionando Select cambias a esta otra.





Pero hay una tercera que obtienes al presionar L,R y Select simultáneamente.

SUNSET VALLEY



En esta escena cambian las tonalidades dando un efecto de atardecer.

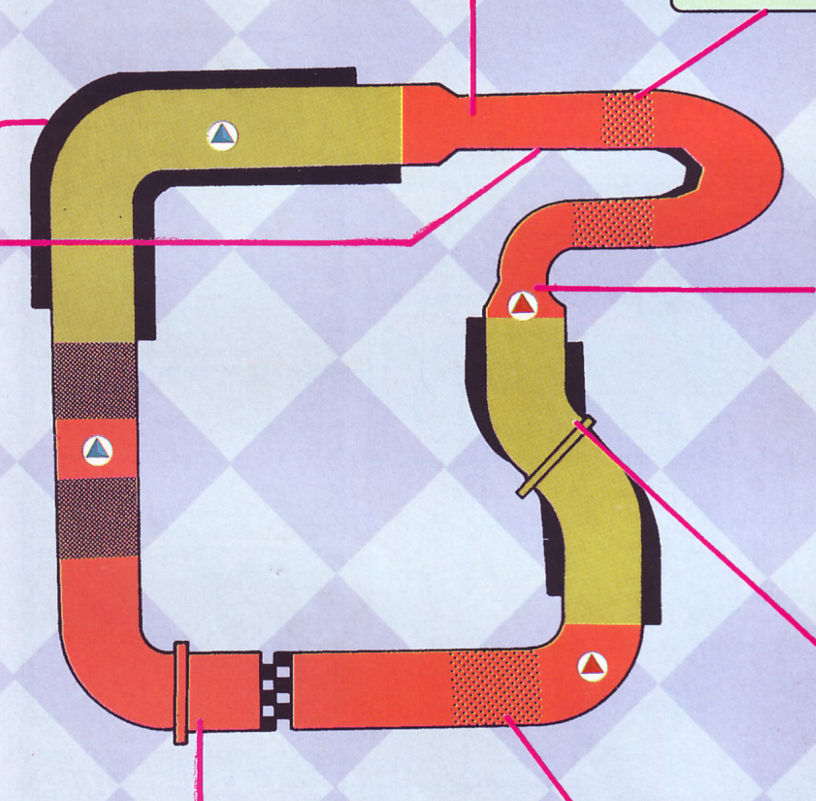
2.- Al llegar a donde se hace angosto el camino, céntrate y no hagas movimientos bruscos pues tocar la orilla te restará velocidad.







3.- Justo al terminar de subir esta pequeña cuesta presiona el control hacia abajo para seguir haciendo contacto con el suelo. Ahora utiliza R para dar la vuelta en U. Pero poco antes de terminar la curva suelta el botón R para evitar tocar el muro.



4.- Para tomar esta curva utiliza L por un momento; si te barres y te acercas demasiado al muro, frena un poco para evitar chocar y además para poder tomar la gema roja.



5.- Esta curva tómala un poco abierta ya que hay que dar vuelta al lado contrario casi inmediatamente.







7.- En la última vuelta te das cuenta del porqué de los anuncios.



6.- Al dar vuelta aquí trata de salir de la curva pegado al lado izquierdo para esquivar la roca.



NIGHT OWL



Sin duda esta pista es la más difícil de la clase "Novice" por sus caminos estrechos y curvas cerradas

1.- Al llegar a esta pequeña rampa utiliza el salto justo cuando comienza a subir y al caer balancea el carro para caer paralelo al suelo.







2.- En esta curva suelta el acelerador por pequeños instantes, además de usar L para evitar barrerte.

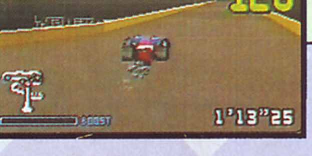




138
2'12"10

3.- Aquí da un giro cerrado con R pero sólo por un momento para no tocar las orillas cuando se cierra el camino.





4.- Aquí cada vez que pasas, aparece un avión en diferentes ángulos.







5.- Justo al ir bajando presiona el control hacia arriba para caer bien, y al momento de tocar el piso suelta el acelerador y da un giro cerrado presionando R. Justo al salir el anuncio de Kirby de la pantalla suelta R y comienza a acelerar.









6.- Toma esta curva lo más cerrada posible y comenzarás a barrerte, suelta un poco el acelerador para tomar la gema azul.







STUNT TRAX



Al principio sólo puedes escoger los circuitos Ice Dance, Blue Like, Rock Field y Up´n Down; así si quieres seleccionar las 4 pistas de radio control, primero tendrás que pasar las primeras 4 escenas con "Perfect", para lo cual te damos los mapas de cada escena.

PERSPECTIVAS

Así es como se ve al comenzar...



y para cambiar a ésta, presiona Select.

Hay una más que se obtiene presionando L,R y Select simultáneamente.



En las escenas de radio control las perspectivas son diferentes.

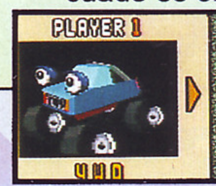


Cuando empiezas así se ve...



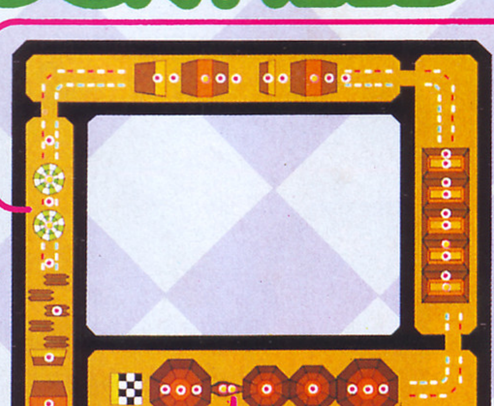
y puedes cambiar a ésta presionando Select.

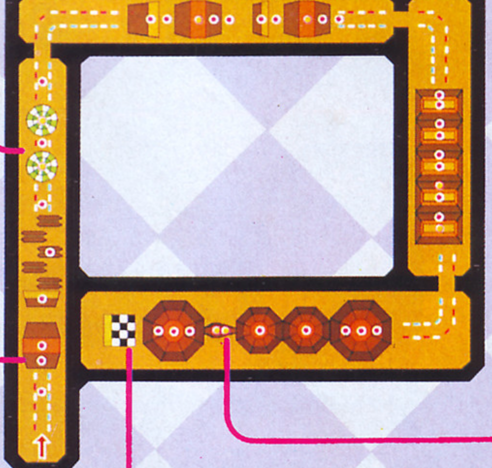
Recuerda que el vehículo más adecuado es el 4WD.





ROCK FIELD







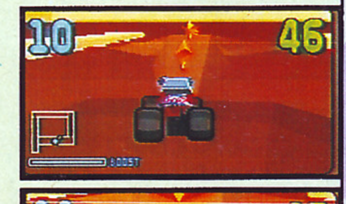
2.- Esta parte no la pases a gran velocidad, de lo contrario saltarás las estrellas sin tocarlas.

1.- Al comenzar cada área alíneate lo más al centro posible y ya no cambies de dirección hasta terminar el área.





3.- Aquí hay que subir por una rampa muy angosta, así que no hagas movimientos bruscos o caerás.



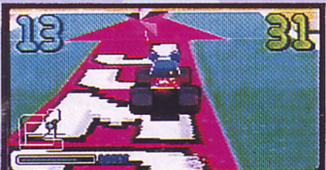
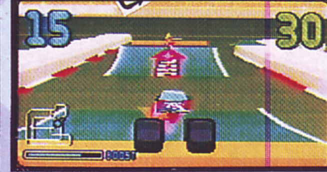


4.- Recuerda que para terminar la escena hay que pasar la línea multicolor que está al final de la rampa.

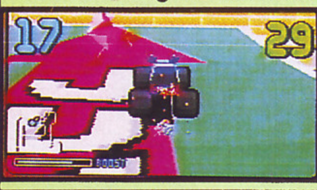
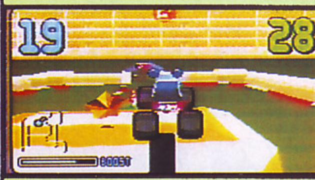
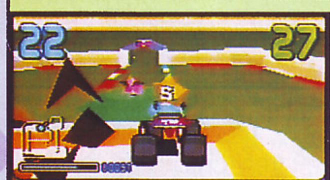
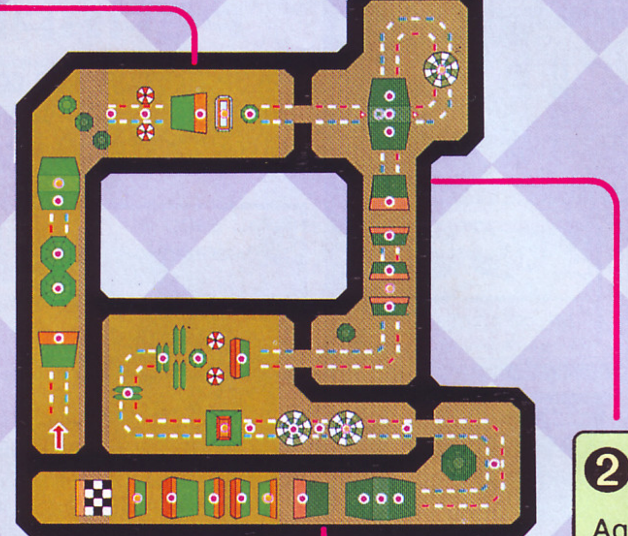
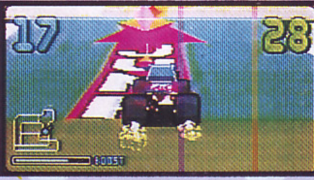
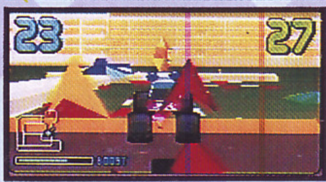
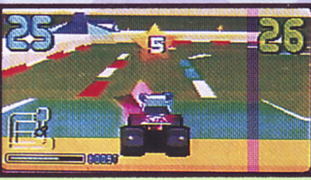




UP'N DOWN

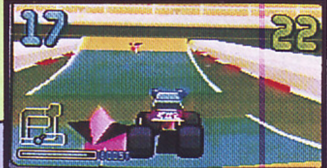



Utiliza el Boost antes de llegar a la rampa para alcanzar la siguiente estrella.

❷ Aquí utiliza el Boost justo al subir por la rampa, y al salir volando suéltalo. Repite esto en la siguiente rampa.



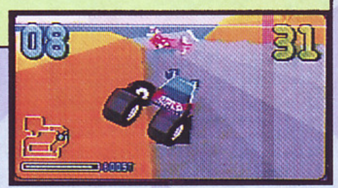





BLUE LAKE

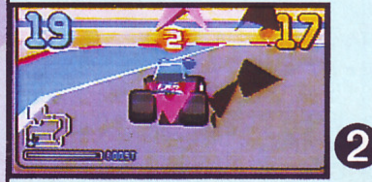
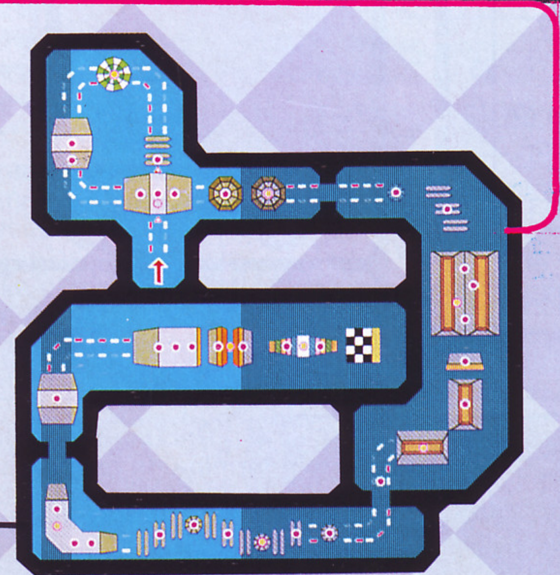
❶ Aquí tienes que utilizar R y después L para hacer una especie de S para tomar las estrellas de ambos lados. Después alíneate para saltar la siguiente rampa con Boost.

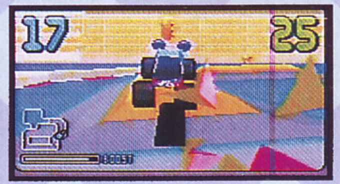






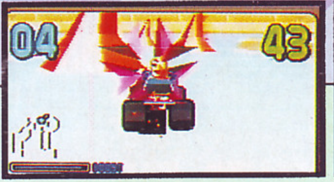
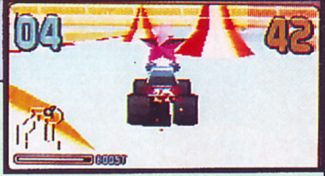
❷ En esta curva mantente al centro para evitar caerte.

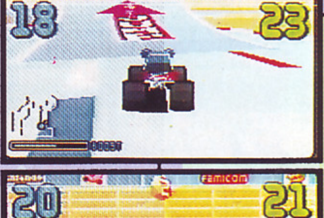


ICE DANCE

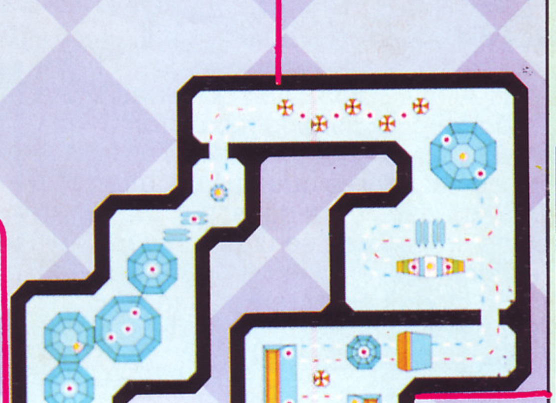



1.-Aquí alíneate, y en cuanto lo logres utiliza boost.

2.- Utiliza L o R por pequeños momentos para dar giros cerrados y así poder tomar las estrellas.

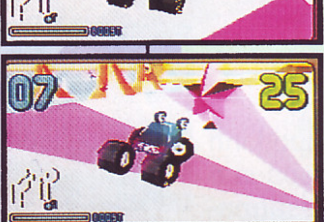


3.- Alíneate y utiliza Boost para saltar la rampa.





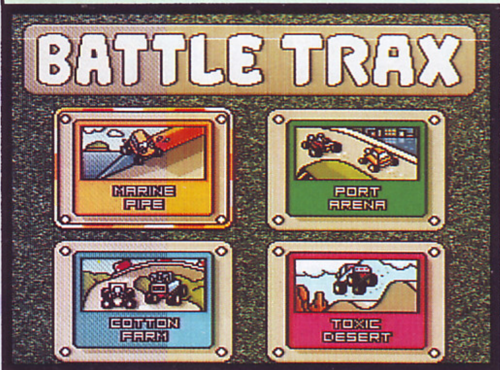


4.- Aquí utiliza R para dar un giro cerrado y así poder tomar las dos estrellas.

BATTLE TRAX

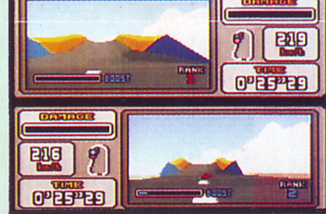
Estas son las cuatro escenas donde puedes competir.





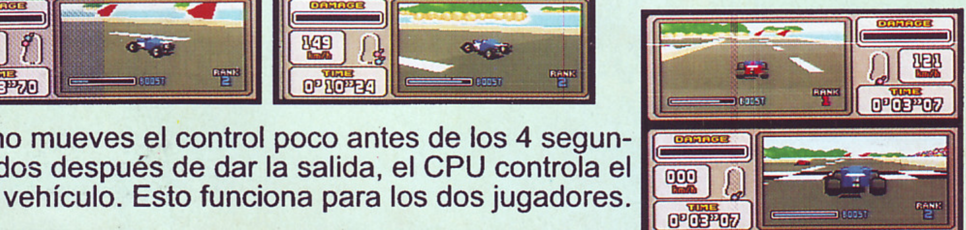

PERSPECTIVAS

La primera es con la que comienzas, pero puedes cambiarla presionando Select.

Hay una cuarta perspectiva, que obtienes al presionar L,R y Select simultáneamente.

Aquí no hay forma de recuperar "Damage", así que es mejor evitar choques, el Boost se recupera poco a poco automáticamente, pero tienes que dejar de presionar Y.




Si no mueves el control poco antes de los 4 segundos después de dar la salida, el CPU controla el vehículo. Esto funciona para los dos jugadores.





En la ciudad de San Drad en el estado de California (en los E.U.) de repente, una peligrosa plaga, salida de quién sabe dónde, comienza a destruir la ciudad. Se trata de los Aliens. La ciudad ha sido completamente evacuada y dos miembros de las fuerzas especiales del ejército son mandados a exterminar a los Aliens. Ellos son Linn Kurosawa y el mayor D. Shaefer, quienes forman un equipo muy poderoso pero insuficiente para luchar contra todos los Aliens que azotan la ciudad. Pero cuando todo parecía perdido recibieron ayuda de alguien inesperado: un par de Predators; una raza de cazadores que busca atrapar a todos los Aliens para ganar honor. Así es como estos peleadores se unen para un bien común: eliminar y averiguar de dónde salieron todos estos terribles monigotes.

Alien vs. Predator es el nuevo juego de pelea de Capcom para esta temporada. Aquí, como te contamos en la historia, puedes manejar a 4 diferentes personajes en tu camino para eliminar a los Aliens. En el juego las funciones principales de cada personaje se representan por 3 botones que son: disparo, ataque y salto, pero además, con algunas combinaciones de botones y palanca tú puedes realizar otro tipo de ataques que te diremos en seguida:

ATAQUES

Al presionar dos botones al mismo tiempo Linn realiza un ataque especial con su espada o con los pies (si está desarmada). Este ataque le resta un poco de energía.



Si saltas cerca de un Alien que también está saltando y presionas el botón de ataque, lo tomarás y lo arrojarás contra el suelo derribándolo.

LINN KUROSAWA

Ella es un personaje con mucha habilidad y rapidez pero con poca fuerza de ataque; además no puede sujetar a los Aliens, quienes la debilitan un poco. Otra cosa de la que te debes cuidar con ella, es que si se acaba su carga de tiros le toma poco tiempo recargar su arma, y en ese lapso no se puede mover.

Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más el botón de ataque y darás una patada que golpeará repentinamente a los Aliens que tengas enfrente.

Cuando saltes presiona abajo en el control más el botón de ataque, y usarás tu espada contra todo Alien que esté en tu camino.

Si marcas en tu control 2 veces hacia adelante más el botón de ataque, Linn avanzará golpeando a los Aliens. (Este ataque varía si lo haces con o sin arma).





Presiona y mantén el botón de ataque por 2 segundos, y después suéltalo para usar un ataque especial de Linn.



Cuando saltes y patees a un enemigo presiona el control hacia atrás para rebotar en él.

ATAQUES

MAYOR D. SCHAEFER

El es un gran peleador que guarda un odio especial para los Aliens, ya que contra uno de ellos perdió un brazo que remplazó por uno mecánico con ametralladora integrada. El es el más lento de los 4 personajes, pero también el más poderoso. Además es un experto en el uso de cualquier arma; aun las de sus compañeros.



Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más botón de ataque, y golpearás a cualquier Alien que esté frente a tı; además descenderás disparándo tu arma.



Cuando marcas en el control "abajo" más botón de salto das un ataque por abajo, ideal en contra de los Face Hugers o los Aliens que están tirados. Esto lo puede hacer cualquiera de los 4 peleadores.



Al sujetar a un Alien presiona el botón de salto y después el de ataque, para azotarlo contra el piso (donde de paso dañarás a los Aliens que estén cerca). Esto también funciona con los Predators.

Si presionas el botón de salto mientras haces el control hacia el frente, barrerás con cuanto Alien esté en tu camino.



Al igual que los Predators, si al sujetar a un Alien presionas el botón de ataque repetidamente lo golpearás muchas veces.

ATAQUES

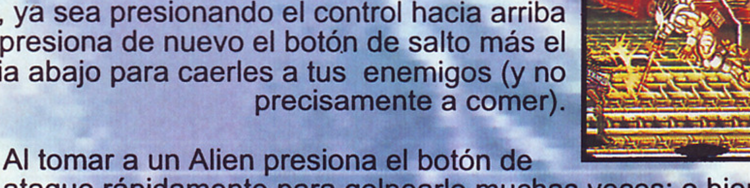
PREDATOR WARRIOR



Todo un as en el arte de luchar; su fuerza y su velocidad son muy balanceadas, lo que lo convierte en un personaje con muchas ventajas.



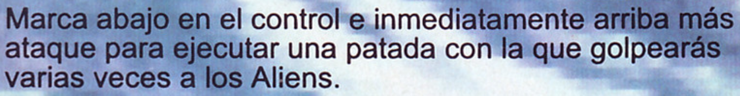
Si presionas dos botones al mismo tiempo ejecutarás este ataque que acabará con cuanto enemigo esté cerca de tí, pero hacerlo te disminuye un poco la energía. Este ataque es diferente si no tienes arma.



Cuando saltes, ya sea presionando el control hacia arriba o adelante, presiona de nuevo el botón de salto más el control hacia abajo para caerles a tus enemigos (y no precisamente a comer).



Al tomar a un Alien presiona el botón de ataque rápidamente para golpearlo muchas veces; o bien, haz el control hacia adelante más ataque para golpearlos y arrojarlos.



Cuando saltes y patees a un Alien haz el control hacia atrás y rebotarás sobre él golpeándolo de nuevo, así como a quien esté detrás de ti.





Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más ataque para ejecutar una patada con la que golpearás varias veces a los Aliens.



Un moviento común para los 4 jugadores consiste en un ataque que realizas hacia atrás cuando te están atacando por la retaguardia. Para ejecutarlo sólo presiona el control hacia atrás de tu personaje más botón de ataque.

ATAQUES

PREDATOR HUNTER

También con un nivel de fuerza decente, éste bien equilibrado peleador pondrá en problemas a todos los Aliens, pues su rango de ataque es muy amplio, gracias a su arma.

Cuando marcas abajo e inmediatamente arriba más ataque, este Predator da una especie de Dragon Punch.



Al tomar a un Alien, presiona el botón de ataque repetidamente para golpearlo muchas veces o haz el control hacia adelante más botón de ataque para golpearlo y arrojarlo.

Al presionar 2 botones, este Predator atacará a los enemigos que estén cerca de él con sus discos, pero esto le restará un poco de energía.

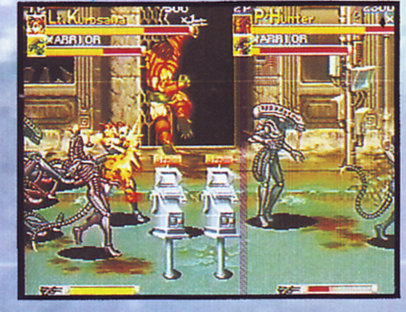


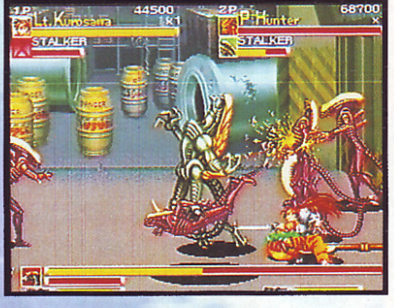
Al saltar, presiona en el control abajo más botón de salto para ejecutar un rolling attack muy efectivo.

MISIONES EN ALIEN VS. PREDATOR

ESCENA 1: Ciudad de desesperación

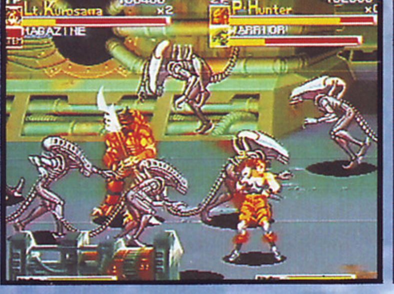
Después de haber conocido a tus nuevos amigos, decides hacerle frente a la horda de Aliens que han invadido la ciudad de San Drad, pero después de unos minutos de intensa batalla te das cuenta de que son demasiados para hacerles frente y tomas entonces la sabia decisión de escapar a un lugar más seguro... bueno, eso es lo que tú creías hasta que te diste cuenta de que estabas encerrado en un cuarto con un Alien de gran tamaño, acompañado por supuesto de su comitiva de rigor.

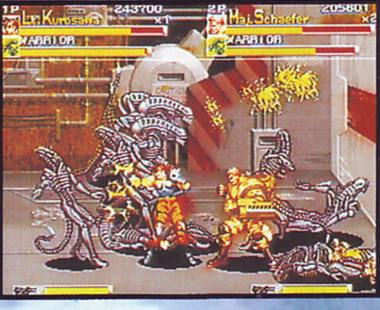




ESCENA 2: Guerra en el Subterráneo

Tu raro equipo decide escapar de la ciudad por las alcantarillas, pero una nota desagradable con la que te vas a encontrar es que los Aliens ya las invadieron también. Por lo tanto tu lucha debe proseguir aunque sea en este aromático lugar. Aquí también hallarás una gran colonia de estos desagradables bichos, por lo que tu escape va a ser muy difícil; al final de la escena (si es que logras llegar) te encontrarás con un peligroso Alien guerrero conocido como Kazor Claus, quien ya habrá dado cuello a muchos de tus amigos. Así que, aquí la batalla ya no sólo es de supervivencia; ahora también se trata de algo personal.

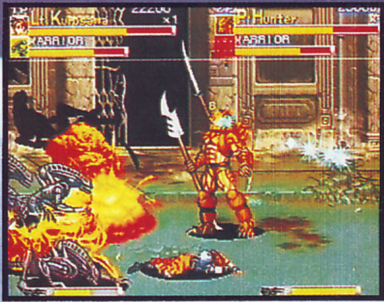


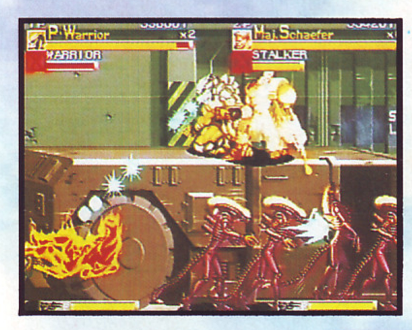




Un ítem muy importante que encuentras en cajas y tambos es el "Super Magazine" (y no es Club Nintendo). Este artefacto te permite disparar por 10 segundos continuamente sin que se sobrecaliente tu arma (overheat) o haya que recargarla.







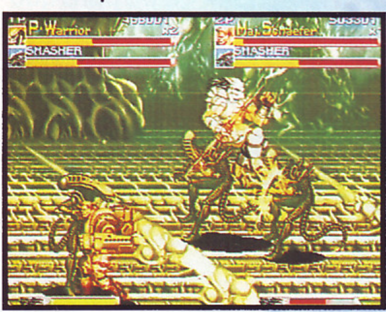
Escena 3: Asalto Forzado

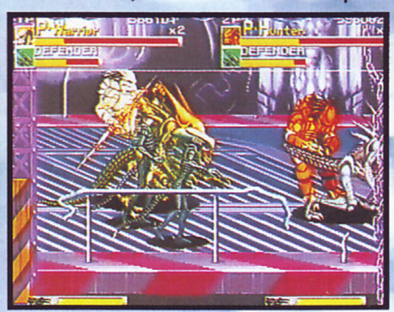
Una vez localizado el nido de los bichos, tu equipo decide lanzarse a acabar de una vez por todas con la reina Alien. Esta no es una escena muy problemática ni muy larga, pues sólo vas montado en un vehículo de ataque e irás disparándole a todos los Aliens que veas, algo así como una escena de puntos.

Escena 4: Asalto a la Reina



Una vez que hayas entrado al nido de los Aliens ya no habrá punto de retorno (¡Uy, qué miedo!). En esta escena, como ya te has de esperar, la resistencia de los Aliens se multiplica considerablemente. Inclusive, te las tendrás que ver con varios guardias de seguridad de la reina y con los huevecillos con Face Hugers que saltan de ellos a cada paso que des. Aunque la reina no se puede mover, esto no la hace menos peligrosa; lo mejor para vencerla son los ataques de lejos.



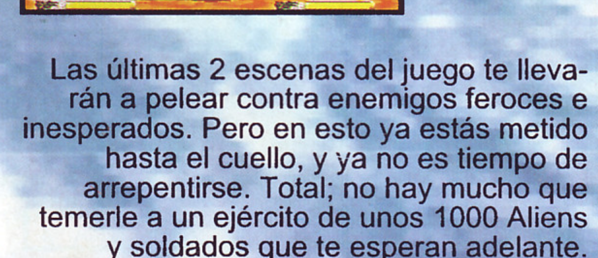


Escena 5: Secretos

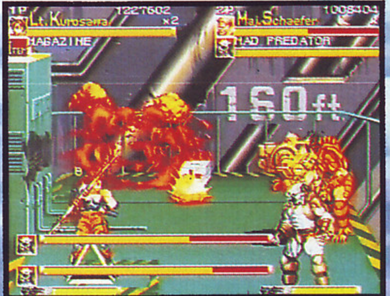
Una vez que terminaste con la reina y decides marcharte, eres testigo de la caída de una nave espacial. Decidido a investigar, te encuentras con un grupo de comandos que te atacan sin decir "agua va". Después de luchar contra estos bien entrenados (y también armados) soldados descubres quién está detrás de la invasión de los Aliens, así como sus siniestros motivos. Entonces, siguiendo con tu línea de héroe, decides detenerlo a toda costa, aunque esto signifique tener que luchar contra un ejército y... los aferrados Aliens, que seguirán rondando.

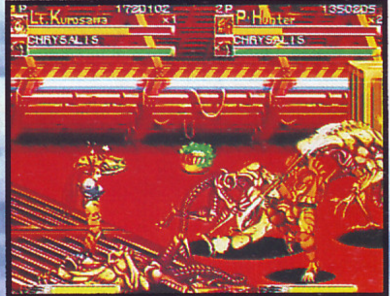






Las últimas 2 escenas del juego te llevarán a pelear contra enemigos feroces e inesperados. Pero en esto ya estás metido hasta el cuello, y ya no es tiempo de arrepentirse. Total; no hay mucho que temerle a un ejército de unos 1000 Aliens y soldados que te esperan adelante.







CPU vs CPU (1p-2p)

Empata los primeros 4 rounds (es necesario que se peguen para que no aparezca "GAME OVER"). En el 5° round uno debe ganar y el otro continuar. A partir del 6° round deja que el tiempo corra sin que ninguno se pegue, así saldrá "GAME OVER" y se verá la pantalla para seleccionar jugador, pero el personaje que sale en la parte de abajo no se verá y será cuando veas pelear a Lin Kang contra cualquier personaje dependiendo del round en que dejaste que corriera el tiempo.

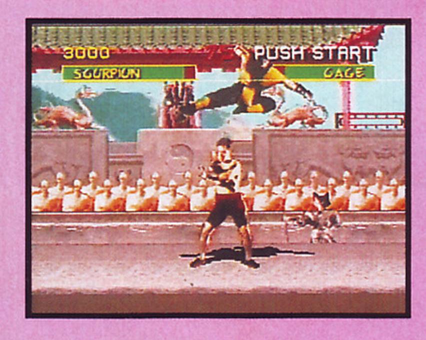




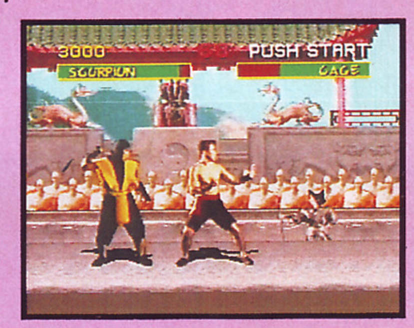


PARALIZAR A LA COMPUTADORA (1p-CPU)

1.- Elige a cualquier personaje.
2.- Al estar frente a tu oponente brinca hacia él y al estar justo arriba de él presiona cualquier golpe para que ponga defensa (es indispensable que ponga DEFENSA).
3.- Inmediatamente después de caer brinca hacia atrás sin apretar ningún golpe.
Si lo hiciste bien, tu contrincante se quedará inmóvil hasta que lo golpees.



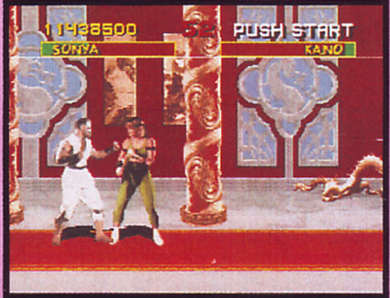




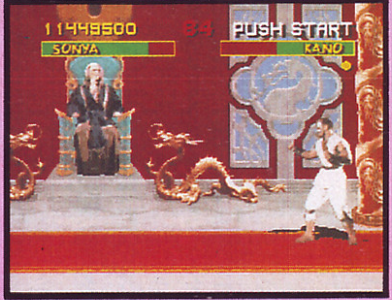


DESAPARECE LOS LIMITES CONTRA EL CPU

1.- Elige a Sonya y llega a los "Endurance"
2.- Golpea a tu 1er. contrincante hasta que le quede poca energía y trábalo. Llévalo hasta una esquina de manera que su espalda quede hacia la pared y realiza el Agarrón de
Tijera para eliminarlo, e inmediatamente saca el poder de anillos.
Si todo salió bien, los límites habrán desaparecido









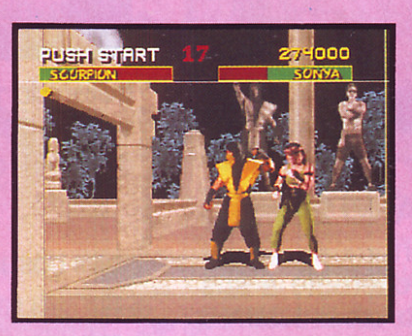


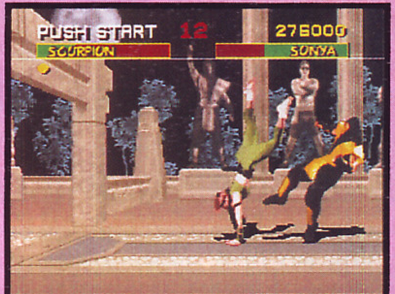
Hay que aclarar que todos estos S.O.S.´s de Mortal Kombat son bugs que nos han mandado muchos de nuestros lectores.

UN ERROR CURIOSO

1.- Paraliza a cualquier personaje utilizando tu a Sonya (menos a los 2 últimos) .

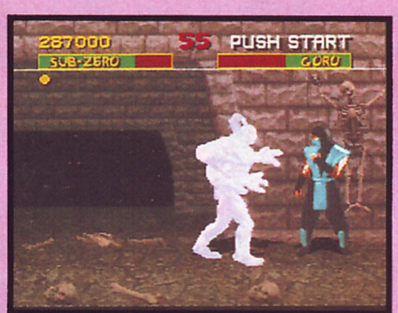
2.- Colócate detrás de la computadora y realiza el Agarrón de Tijera, y algo muy curioso sucederá.

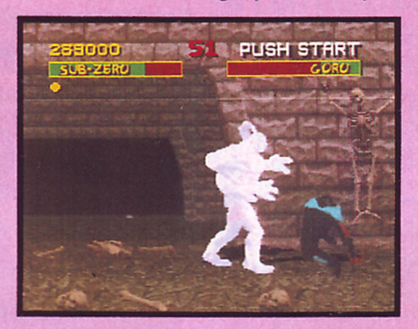




GOLPEA A GORO SIN QUE TE BAJE ENERGIA

Elige a Sub-Zero y llega a Goro; congélalo y bárrelo 3 veces. Conéctale un Upper. Con esto le estás danto 4 golpes sin que te pegue.









TRABA EL JUEGO COMO UNA DISCO

1.- Juega con Scorpion , llega con Shang Tsung y gánale un round.

2.- Espera a que se convierta en Goro y trábalo realizando Tele Port y al hacer contacto marca el Van Dam Spear. Si Goro puso defensa, entonces quedará paralizado.

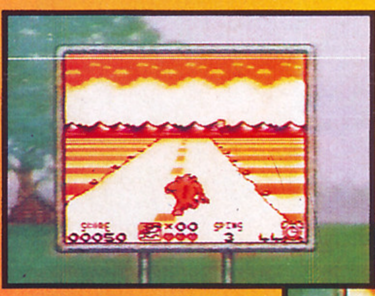
3.- Realiza barridas hasta que ya no tenga energía, entonces todo quedará paralizado y parpadeando.





ESTE MES

TAZ-MANIA (GB)



Taz, el loco y siempre hambriento personaje de las caricaturas, aparece en este gran juego de GB. En esta ocasión deberás acompañar a Taz por diferentes zonas de Tazmania, y evitar que se meta en problemas a causa de





su interminable hambre. Este divertido juego presenta una perspectiva de lado mezclado también con algunas escenas al estilo de la versión de SNES. Este es un muy entretenido juego para tu Game Boy y SGB que vale la pena que conozcas.

SUNSOFT

SUPER ADVENTURE ISLAND 2 (SNES)

Este mes vuelve a las andadas el famoso Master Higgins en una aventura muy diferente a sus anteriores juegos. Ahora, como en anteriores ocasiones, debe rescatar a Tina, pero en esta nueva versión ya no lo hará con hachas, pues debe buscar armas mágicas, armaduras y toda clase de implementos en 8 diferentes islas a las que podrás ir y regresar las veces que quieras para buscar ítems escondidos. Super Adventure Island 2 es un muy buen juego que conjuga la acción y la aventura de una manera sensacional. Los fans de Master Higgins no se decepcionarán con el cambio.





HUDSON SOFT

VORTEX (SNES)

Las cosas se ponen difíciles en el espacio exterior, ya que un grupo de piratas espaciales ha robado fragmentos del sistema central de la computadora de las colonias espaciales, y planean arrojarlos en un hoyo negro. Para impedir esto, la base de la tierra te ha puesto al mando de un nuevo vehículo de asalto que puede transformarse para ir en búsqueda del sistema central. Vortex es el primer título que utiliza el chip FX lanzado por un licenciatario, éste es un excelente juego con mucha acción y efectos especiales muy buenos, programados por Argonaut Software (la gente que ayudó a NIntendo a desarrollar el chip y Star Fox).



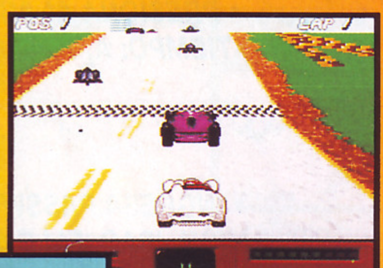


ELECTRO BRAIN

ACERCATE A:

SPEED RACER (SNES)
IN MY MOST DANGEROUS ADVENTURES

Antes de Speed Racer nunca nadie había mezclado tan bien un juego de carreras con uno de aventuras. En este título tú debes ayudar a Speed, un gran conductor de coches de carreras, a ganar diferentes carreras que se llevan a cabo alrededor del mundo, pero entre carrera y carrera también deberás echarle una manita para que Speed se pueda enfrentar a muchos de sus terribles enemigos, que están dispues-





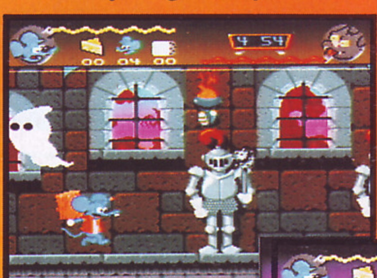
tos a cualquier cosa con tal de impedir que Speed gane el campeonato mundial. Este es un juego muy entretenido y emocionante en cualquiera de los 2 modos de juego que tiene.



ACCOLADE

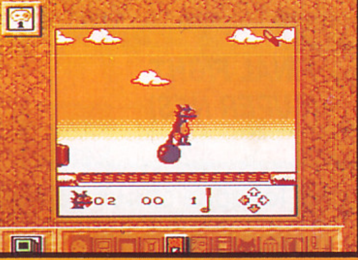
ITCHY & SCRATCHY (SNES Y GB)

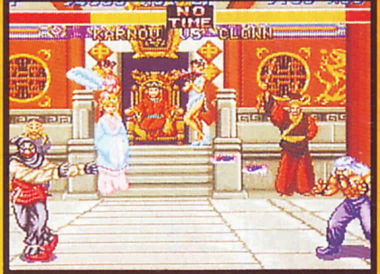
Itchy y Scratchy son los personajes de caricatura favoritos de Bart Simpson y les tocó el turno de estelarizar su propio videojuego. En cada una de las versiones la trama es diferente; por ejemplo: en la versión de GB tú manejas a Scratchy el gato, que a través de un campo de golf miniatura debe evitar todas las trampas que su archienemigo Itchy le ha puesto. Y en la versión de SNES





tú manejas a Itchy, quien, cueste lo que cueste, deberá lograr su eterno objetivo de hacer infeliz a Scratchy el gato. En este juego encontrarás todo el humor negro que caracteriza a su show.



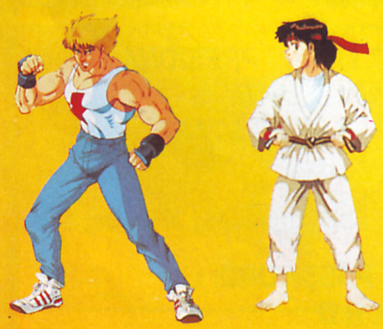


ACCLAIM

FIGHTER'S HISTORY (SNES)



Debido a la gran demanda que hay de los videojugadores por los juegos de pelea, Data East prepara un título de este género llamado Fighter's History. En este juego tú puedes escoger en modo de 1 Player a uno de 10 peleadores de distintos países y con diferentes técnicas de lucha, cada uno en búsqueda de un título muy solicitado a últimas fechas: el del mejor peleador del mundo; y para eso deberán derrotar a un peleador llamado Karnov. O si prefieres, también podrás escoger el modo de Vs. Battle y ahí elegirás de entre los 12 peleadores del juego (incluyendo a los 2 jefes) para luchar contra un amigo.





DATA EAST

ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
RAD RACER II (NES)	CONTINUAR LA MISION	• PRESIONA AL MISMO TIEMPO: A, B, START.
LOWGMAN (NES)	COMENZAR DE LAS DISTINTAS ETAPAS	• INGRESA PASSWORD: MICH, ISAC, ELLE ó BILL
BATMAN RETURNS OF THE JOKER (NES)	COMENZAR DE LA ULTIMA ETAPA	• INGRESA PASSWORD: G P Z T
FINAL FIGHT (SUPER NES)	VIDAS EXTRAS	• EN PANTALLA DE PRESENTACION PRESIONA SIMULTANEAMENTE: L y START.
ALIEN 3 (SUPER NES)	ULTIMA ESCENA	• INGRESA PASSWORD: OVER GAME
SOLAR JETMAN (NES)	NIVEL 11	• INGRESA PASSWORD: d h g d q l n b t l n b
SUPER ADVENTURE ISLAND (SUPER NES)	ELEGIR NIVEL	• EN EL SEGUNDO TITULO PRESIONA SIMULTANEAMENTE: L, ADELANTE, X y LUEGO START.
GREMLINS 2 (NES)	COMENZAR EN LA ULTIMA ESCENA	• INGRESA PASSWORD: N X R D

La bola de cristal

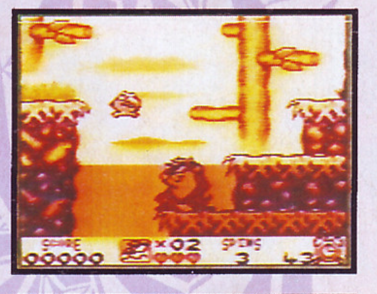


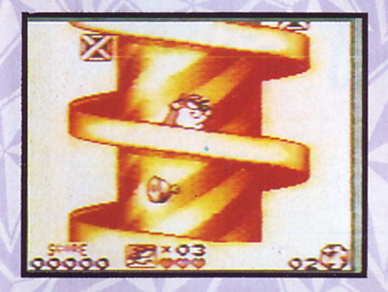
Siempre que regresamos del CES hay muy buenas noticias para los videojugadores; ahora en esta sección les daremos un pequeño avance de algunas de las cosas interesantes que vimos, y en el siguiente número tendremos nuestro clásico reporte de lo más relevante de este show, pero por ahora, comencemos.

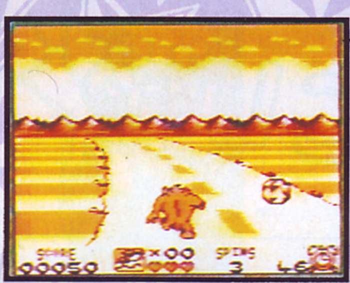
TAZ-MANIA PARA GAMEBOY

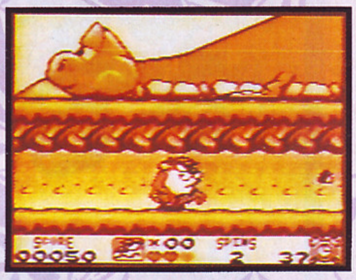
Con una extraordinaria decisión Sunsoft sigue explotando sus derechos sobre los famosos personajes Loney Toons, ahora con un nuevo título que aparecerá a finales de este mes (esperemos que ya no haya más retrasos). El juego está basado en la serie de T.V. Taz-mania, donde nos muestran la vida familiar de Taz. Pero por fortuna el juego sigue otra historia: en ella este singular personaje debe escapar de un psicopático cazador que planea llevarlo al "Circo Acme". Esta cacería llevará a nuestro amigo a buscar un refugio en diferentes partes de la isla: la zona prehistórica, las grutas, las montañas salvajes y la feria, donde al final de cada una de estas escenas deberá sortear las trampas que le pone el tenaz cazador. Este juego sigue con la clásica línea de Sunsoft para Gameboy, de "Side Scrolling"; pero también tiene algunas escenas que nos recuerdan a su versión para SNES, donde Taz corre a lo largo de una carretera.







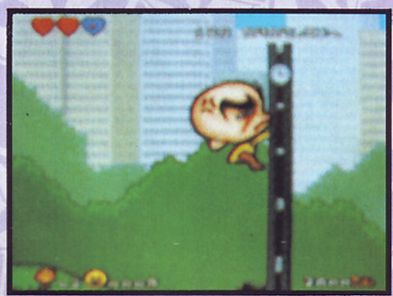




Indiscutiblemente los gráficos en este juego son muy buenos (tanto en Gameboy como en Super GB) y el chiste del juego, a pesar de ser bastante común, no deja de ser divertido.

En otras noticias, días antes de acudir al CES, nos enteramos de que Taito tenía planeado sacar el juego Hat Trick Hero 2 en Japón. Este juego es el que conocemos en América como Super Soccer Champ y todavía no hay un anuncio oficial acerca de si este juego vaya a salir en este continente, pero si lo hace se unirá a todos los títulos de este deporte que aparecieron en este año.

BONK ATACA DE NUEVO





Bonk de Hudson, ese personaje de gran cabeza, se alista para aparecer en 2 juegos: uno para SNES (Bonk's Adventure) y otro para GB (Bonk's Revenge). En ambos el modo de juego es muy parecido a las anteriores versiones que aparecieron en NES y GB y en donde Bonk ataca a sus enemigos con su gran cabeza, pero la versión de SNES tiene muchísimas opciones más. Por ejemplo: aquí Bonk tiene la habilidad de transformarse en diferentes formas como: Una gran gallina o un dinosaurio; En la nueva versión de GB, tú conduces a Bonk por varias escenas a las que puedes llegar por un mapa muy al estilo de Adventure Island II. También para GB, otro anuncio importante, que ya se había dado, es que este último juego será compatible con el nuevo sistema del Super GB.





MEGAVISION EL CANAL ROCAOFICIAL DE LOS PICAPIEDRAS



SIGUE LAS DIVERTIDAS AVENTURAS DE TUS CARICATURAS FAVORITAS, LOS PICAPIEDRAS, TODOS LOS DIAS EN MEGAVISION.

DE LUNES A VIERNES : 11:30 Y 17:30 HRS.

SABADO : 21:30 HRS. Y CADA DOMINGO A LAS 6 DE LA TARDE, KIWI TE TRAE A LOS PICAPIEDRAS Y FABULOSOS PREMIOS CON LOS SORTEOS DE LOS ROCACERTIJOS.









SORTEOS ROCACERTIJOS: DOMINGO 31 DE JULIO, DOMINGO 7 DE AGOSTO. - 18:00 HRS.



GAME SHOP

LA VANGUARDIA EN VIDEO JUEGOS 16, 32 Y 64 BIT

SUPERNINTENDO

Mortal Kombat II (*)	(llama)
Death of Superman	(llama)
Increible Hulk	40.000
Super Godzilla	41.000
Fighting History	42.000
Pistola L. Enforces	16.000
Double Dragon V	40.000
Maximun Carnage	(llama)
World Heroes 2	(llama)
Elite Soccer	38.000
World Cup 94	40.000
Kick off III	40.000
Soccer Shootout	41.000
Speed Racer (Meteoro)	(llama)
Speedy Gonzalez	(llama)
Virtual Bart	(llama)
Tetris II	37.000
Lord of the Rings	44.000
Breath of Fire	44.000
Morphin Power Rangers	(llama)
Clay Fighter T.E.	(llama)
Adaptador 6 controles	18.000
Control palanca turbo	21.500

OFERTAS EN ORIGINALES:

Megaman X	27.000
Leyend of Zelda	25.000
Art of Figthing	25.000
Rock and Roll Racing	23.000
Capit n Am rica	22.000
Mario Kart	22.000
Goofy Troop	22.000
Royal Rumble	22.000
Pockey and Rockey	22.000
Nigel Mansell	22.000
Dragon Lair	20.000
Contra III	19.000
Castelvania IV	19.000
Pantera Rosa	19.000
Ren And Stimpy	18.000
Mistical Ninja	18.000
Final Fantasy M.Q.	18.000
Terminator	17.000
Total Carnaje	17.000
Battletoads v/s DD	15.000
R-Type	12.500

* Por la compra de tu Mortal Kombat II exige gratis tu Guía de Estrategia y Movimientos Especiales.

¿TERMINASTE TU JUEGO? ¿ESTAS ABURRIDO?

¡¡POR SOLO $4.000 CAMBIALO POR LA MAS AMPLIA VARIEDAD DE TITULOS!!

*SI ERES DE PROVINCIA CONSULTA NUESTRO SISTEMA DE DESPACHO

LAS MEJORES PRECIOS Y FACILIDADES DE PAGO A VIDEO CLUBES Y COMERCIANTES

PASEO LAS PALMAS 2209, LOCAL 048 SUBSUELO,
METRO LOS LEONES. DESPACHO A DOMICILIO

(02) 234-48-55

TACTICA

IMPORTADORA DE NINTENDO Y SUPERNINTENDO

SUPER NINTENDO $88.000

Strell Fighter Turbo $36.000
Strell Fighter II $29.000

APOQUINDO 5226 • FONO 2127821 • FAX 2016267

IMPORTADORA JUISMA

SUPERAMOS MEJOR OFERTA
DISTRIBUIDOR OFICIAL

VENTAS POR MAYOR Y AL DETALLE

MONJITAS 825 - LOCAL 520 - FONO 6323859 - SANTIAGO
AV. VALPARAISO 469 - GALERIA CRISTAL - LOC. 111 - FONO 907044 - VIÑA DEL MAR



SECRET OF MANA

¿Me pueden decir para qué sirven los ítems en este juego?
LEONEL VERA MORALES
Valparaíso, Chile

¡Por supuesto!, a continuación te damos la información que necesitas de este excelente juego.
Candy: Al consumir estos, aumentarás parte de tu energía de vida perdida.
Chocolate: Con éste también recuperarás energía, pero más que el Candy. Lamentable es que sea más caro que el anterior.
Royal Jam: Con esto podrás recuperar toda tu energía de vida, es decir, toda tu capacidad.
Faerie Walnut: Recupera tu energía de magia al máximo.
Medical Herb: Esta hierba te recupera cuando estás envenenado o con algún determinado conjuro.
Cup of Wishes: Bebiendo de esta copa, recuperarás toda tu energía de vida y magia.
Magic Rope: Esta soga te ayuda cuando estás perdido dentro de alguna construcción o bosque. Usala para regresar al comienzo del área.
Flammie Drum: Con esto podrás llamar al dragón volador.
Moogle Belt: Cuando uno o todos estén bajo la magia de un enemigo, úsalo para volver todo a la normalidad.
Midge Mallet: Sólo existe uno, úsalo cuando realmente estés en problemas.
Barrel: Usalo cuando estés atravesando un área peligrosa, éste te protegerá, pero no podrás ocupar armas

Fox

TRASPASO

¿Por qué Nintendo no pasa los juegos a sus consolas tal como son en las versiones de "Arcadia"?
LUCAS NAAB AIPOLITO
Buenos Aires, Argentina

Para empezar te recuerdo que los sistemas Arcade y las consolas de videojuegos caseros son diferentes. Para darte un ejemplo de esto sólo tienes que comparar al "Mortal Kombat de Arcade con el de Super NES, que aunque esta última es una exelente versión, le falta mucho para ser igual a la original. ¿Por qué?, la respuesta está en la capacidad de cada máquina y también en el precio, ya que los chips para juegos de Arcade son carísimos. Imagínate cuánto dinero valdría un cartucho para Super Nintenedo con chips de Arcade. Existen consolas caseras que soportan juegos de 100 megas, pero los precios de éstos son estratosféricos. Francamente te digo que cada vez los juegos de Super NES son más similares a las versiones de salón, y si existe alguna diferencia es mínima y sin importancia.

Fox

TOURNAMENT FIGHTER

¿Para qué sirve la energía verde?
MAURICIO MARTINEZ
Santiago, Chile

La energía verde significa que, al estar llena, te proporcionará un gran poder para debilitar a tu adversario. Para poder usarla tienes que apretar al mismo tiempo los botones X y A.
Lograrás llenar rápidamente tu energía, si le proporcionas gran cantidad de golpes a tu enemigo, eso si se trata de que cuando le lances este poder, no salte, ya que te esquivará para quitarte energía.

Alfa

MEGAS

Quisiera saber cuántos megas tienen los juegos T.M.N.T; Tournament Fighters, Super Mario World y Super Mario Kart.
SEBASTIAN SANTOS
Uruguay
REINALDO BACIGALUPO
Rosario, Argentina

Amigos, a continuación les damos el "megaje" de estos y otros juegos más.
T.M.N.T. : Tournament Fighters, tiene 16 megas.
Super Mario Kart, tiene 8 megas.
Super Mario World, tiene 4 megas.
Y si de megas querían saber, aquí tienen los más "grandes" que existen y habrán.
El esperado juegos Final Fantasy III, tendrá 24 megas.
Mortal Kombat II, tiene 24 megas.
Super Metroid, tiene 24 megas.
Super Street Fighter II, tiene 32 megas.
Donkey Kong Country, tendrá 32 megas (promete ser el mejor juego que ha creado Nintendo para el formato Super NES).

Fox

M. KOMBAT 2

¿Cuándo saldrá este juego a la venta?
ENRIQUE MAYORGA S.
Santiago, Chile

Tenemos varias noticias que darte sobre Mortal Kombat 2. Lo primero es que este fabuloso juego saldrá a la venta en Estados Unidos el 13 de septiembre, así es que no esperaremos mucho para disfrutarlo. Este día M.K. 2 llegará a los sistemas de videjuego caseros, entre los cuales se encuentra el Super Nintendo y el Game Boy. La otra noticia y quizas la más espectacular es que el sueño de muchos se vuelve una realidad; el M.K. 2 poseerá todos los "fatalities", "babalities" y "friendships" originales de "Arcade". Además se ha dicho que esta será la mejor versión. Ahora te estarás preguntando cuántos megas tendrá, y yo te respondo que, 24 megas bien empleados. Eso es todo por ahora, y te seguiremos. Recuerda "Nada, nada te puede preparar".

Fox

MORTAL KOMBAT

¿Por qué Kano lleva esa máscara en su rostro y cuál es su historia?
ARTURO ROJAS
La Paz, Bolivia

Por parte de los productores de este juego supimos el origen de ésta. Cuando buscaban elementos para las vestimentas de los luchadores, encontraron una máscara para disfraz. Inspirados en ella la dividieron en 2, colocándola en Kano para que tuviera una parte metálica y otra humana, en la cual su ojo fue reemplazado para dar la impresión de que era un dispositivo infrarojo, creándose así la máscara característica de este personaje que muchos admiran y otros repudian.
Continuando con tu segunda pregunta, Kano pertenece a la maligna organización del "Dragón Negro". Es un asesino y ha ingresado al campeonato para robar los tesoros de Shang Tsung a la vez de que es perseguido por una agente especial llamada Sonya.

Alfa

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

¿Quién es Akuma?
SERGIO FLORES S.
Chile
CLAUDIO PAESE
Buenos Aires, Argentina

A pedido de muchos lectores de nuestra revista les daremos a conocer quién es este personaje. Akuma es un personaje escondido y tienes 2 posibilidades de encontrártelo, la primera es que debes realizar 10 "Super Combos" antes de llegar a Bison, sólo si has perdido algún round y la segunda, es que si llegas a Bison sin ninguna derrota, tenlo por seguro que te enfrentarás al maligno Akuma.

Alfa

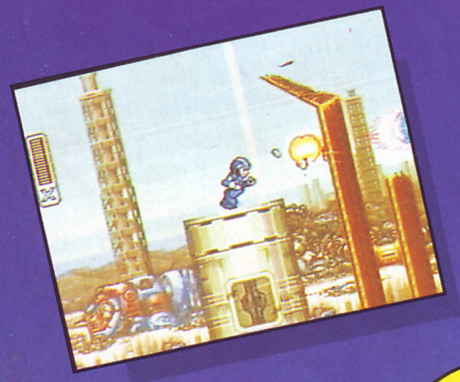
Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF #243
SANTIAGO - CHILE



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...

...LO QUE TODOS ESTABAN ESPERANDO!

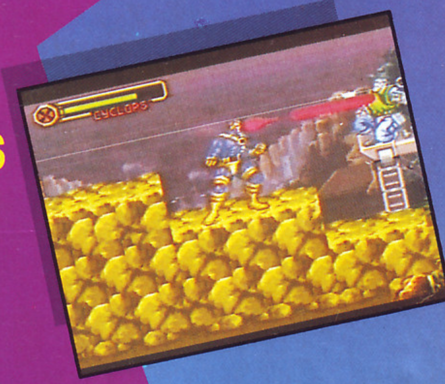




REPORTE ESPECIAL

CES DE CHICAGO 1994

EL MAS COMPLETO
Y FABULOSO
INFORME
CON TODAS LAS PRIMICIAS
QUE TU, DEBES CONOCER



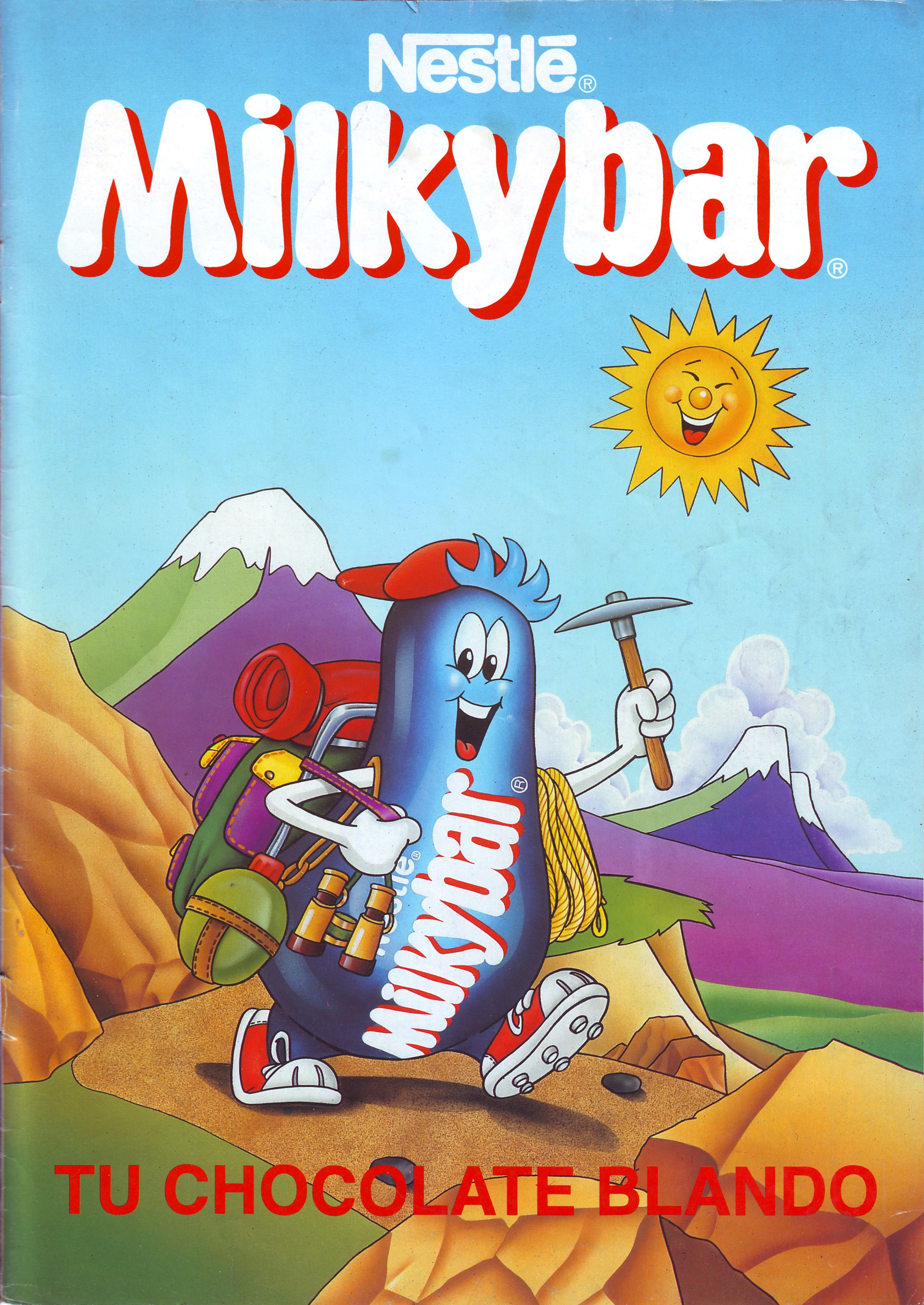
REVISTA CLUB Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES



Nestlé®
Milkybar®
Nestlé®
Milkybar®
TU CHOCOLATE BLANDO



Only For
Nintendo
TETRIS 2 TM*
SUPER NINTENDO
Official Nintendo Seal of Quality
Se armó la grande!
NUEVO
La última generación de TETRIS ya está aquí: desafiante, ingeniosa, y con posibilidades infinitas de diversión en sus 30 niveles.
- Juega solo o desafía a un amigo a jugar en forma simultánea.
- Alínea al menos tres bloques especiales que parpadean y eliminarás todas las piezas de este mismo color en una sola jugada . Pon a prueba tu agilidad mental . Con TETRIS 2, el que parpadea pierde!
Encuéntralo en los principales puntos de venta del país y exige tu sello de garantía Nintendo Chile.
Nintendo Chile • H. Briones S.A. Avda. Las Américas 585 Santiago • Fono 5579357 • Fax: 5576509.
GARANTIA
Nintendo M.R.
CHILE